

電撃プレイステーション

19982/13

# PlayStation

特別定価 540YEN

特別付録  
「バックガイナー」  
特大ポスター

97年下巻人気ソフト88タイトルを完全密録

116p 電撃攻略Station  
SPECIAL Vol.6

セガサターン/プレイステーション/セガサ  
ターン/プレイステーション/同巻生2  
FFVIIインターナショナル/MOON etc.  
最新ウワサデータベース超拡大版収録

究極保存版付録

電撃  
特報

パラサイト・イヴ  
新世紀エヴァンゲリオン  
～鋼鉄のガールフレンド  
エリーのアトリエ  
～サールスルグの錬金術士2  
ファイナルファンタジーV  
スターオーシャンセカンドストーリー

電撃攻略  
DX

14p バイオハザード2

●ついに発売の超期待作を、詳細警察署マップ付きで完全攻略

16p ゼノギアス ●発売直前でここまで  
徹底攻略! ストーリー  
& システムを大解析

14p テイルズ オブ デスティニー

8p チョコボの不思議なダンジョン

トゥームレイダー2/グランツーリスモ/バックガイナー/スバクトラルタワーII









# プレイ! PlayStation® 98

## 第9回 バイオハザード2とネグリジ姿の林さん

林「他に聞きたじとどうすか」

林「どうもまあ半端にやなく面白い細かい部分にまで意識があるのよ。フリビチを出すためにいろんな場所へ設置してて、それをもとに舞台が動いたらしいわ。特に「どーか工場の奥」ってところの奥に設置したのよ」  
「じゃあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「ああ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」  
林「まあ、あの奥に潜り込んでみればどうですか」

電脳グループが創ったD.V.開発者限定の!



**グループ地獄V**  
ケンマーク  
通常価格4,800円(税別)  
納期見直し中  
(※)「ヒューマン」シリーズのコンシューマーソフト









大好評につき、売り切れたお店 が続出したりもしましたが…、



待望の「職業システム」が  
ついに登場! 転職も可能だ!

作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊  
能力が設定可能。また、その職業になるための条件も  
設定できるので、「転職」を実現することもOKだ!

「場面パート」で  
特殊なシーンをラクラク表現!

「神獣」や「龍」などの場面を完成した一枚絵の「パート」で  
用いる。君はただ設定するだけでOK! しかも背景を入れ  
かえて、朝・昼・夜や遠い城、宇宙空間なども表現できる。

「フィールドマップ」システムが  
変更になった!

前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様に  
キャラクターがコマずつ移動する方式だったけど、今  
回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示す  
マーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目  
標地点を指定して、そこでキャラクターが自動で移動  
していく方式になった。

今度は「魔法」だけじゃない、  
「必殺技」もあるぞ!

魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だと  
すれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。  
今回は、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が  
変更できるので、例えばMPを「気合」に、「魔法」を「超  
能力」にして、「気合」を消費して超能力を使うとい  
うような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメ  
ッセージ表記も変更可能だ。

「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの  
豊富なイベントを用意!



RPGツクール3でねえ! 賞金1,000万円!!

第3回 アスキー エンタテインメントソフトウェア コンテスト 開催

グランプリ………1,000万円 (1名)  
第1ランプリ………500万円 (1名)  
第2ランプリ………100万円 (1名)  
佳作………50万円 (最多名)  
他にも各賞あり

応募が切: 1998年5月31日 (月曜日午後5時)  
問い合わせ電話番号: 03-5433-7138  
応募方法: 応募したい作品のデータと応募したい賞の金額を明記し、  
応募希望の賞金額を明記して応募する。  
A CON: ホームページアドレス: <http://www.ascii.co.jp/gidgliam/>

# 再出荷完了!!

夢を加速する強力機能満載!!

微細でもサクサク作れる分やりやすいシステムに、  
ファン絶賛の画面上演例! 「RPGツクール3」は、  
大好評につき頻りに続出! しかし、再出荷も完了し、  
今ならすぐに手に入る! オリジナルRPG作りの夢を実現できるぞ!!

夢を加速する強力機能満載!!  
ファン絶賛の画面上演例! 「RPGツクール3」は、  
大好評につき頻りに続出! しかし、再出荷も完了し、  
今ならすぐに手に入る! オリジナルRPG作りの夢を実現できるぞ!!

オリジナルRPG作成ソフト

# RPGツクール3



プレイステーション専用ソフト  
絶賛発売中!!  
標準価格: ¥5,800 (税別)



さらに詳しいことは、これを読もう!  
データも満載だ!

大好評  
発売中

RPGツクール3 公式ガイドブック

A5判/価格: 本体1,200円+税

ASCII エンタテインメント ホームページアドレス  
<http://www.ascii.co.jp/>  
151-24 東京都目黒区文王4-33-10  
株式会社アスキー

© 1997 ASCII Corp. All Rights Reserved. 本ソフトはアスキーの登録商標です。





# 大好評につき、売り切れたお店

# 再出荷

## 待望の「職業システム」が ついに登場! 転職も可能だ!

作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊能力が設定可能。また、その職業になるための条件も設定できるので、「転職」を表現することもOKだ!

## 「場面パーツ」で 特殊なシーンをラクラク表現!

「神殿」や「船」などの場面を完成した一枚絵のパーツで用意。君はただ設定するだけでOK! しかも背景を入れかえて、朝・昼・夜や濃い城、宇宙空間なども表現できる。

## 「フィールドマップ」システムが 変更になった!

前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様にキャラクターが1コマずつ移動する方式だったけど、今回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示すマーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目標地点を指定して、そこからキャラクターが自動で移動していく方式になったぞ。

## 今度は「魔法」だけじゃない、 「必殺技」もあるぞ!

魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だとすれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。今回は、賢さ、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が変更できるので、例えば「MP」を「気合い」、「魔法」を「超能力」にして、「気合い」を消費して超能力を使う! というような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメッセージ表記も変更可能だ。

## 「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの 豊富なイベントを用意!



『音楽ツクール かなで〜る2』から音楽データをコンバート!  
プレイステーション版『音楽ツクール かなで〜る2』で作成した曲データをメモリーカードを介して『RPGツクール3』のBGMとして利用できるぞ。'98年2月発売予定・標準価格:5,800円(税別)



## RPGツクール3でねえ! 賞金1,000万円!! 第3回 アスキー エンタテインメントソフトウェア コンテスト 開催



グランプリ.....1,000万円 (1名)  
準グランプリ.....500万円 (1名)  
アスキー賞作品賞.....100万円 (1名)  
佳作.....50万円 (若干名)  
他にも各賞あり

賞と賞金

応募必切: 1998年5月31日 (当日消印有効)  
問い合わせ電話番号: 03-5433-7138

応募自由で、月間4回から年4回まで、年4回から年5回まで、  
毎月1回発行の応募券を1枚に添付して応募。

A・CONホームページアドレス: <http://www.ascii.co.jp/digital/>



が続出したりもしましたが…、

# 完了!!

**夢を加速する強力機能満載!!**

初心者でもサクサク作れる分りやすいシステムに、ファン特選の新機能を満載した「RPGツクール3」は、大好評につぎを切り切れぬ! しかし、再出荷も完了し、今ならすぐにキミのオリジナルRPG作りの夢を実現できるぞ!!

「お宝」をさがして、  
「宝」をさがして宝探しに遊ぶ最大に挑戦!



**「戦闘効果」は、さまざまなバリエーションを組み立てOK!**

魔法の効果グラフィックは、火の玉や氷柱、十字架などのサンプル・グラフィックを回転・点滅・縦横の移動、拡張させて、無限に近いバリエーションを作ることができる。また通常の攻撃グラフィックでも、アイテムに太刀筋を設定したりできるぞ。

**魔法、モンスター、アイテムに属性を与えられる!**

炎、水、地といった属性に名前をつけ、それぞれの属性を魔法、アイテムに付与させることができる。それに対して職業やモンスターに耐性や弱点を設定できるのだ。

**オリジナルのグラフィックが作成可能だ!**

グラフィック作成ツール「アニメティカ」を搭載。キャラクター、モンスター、オープニング・タイトルグラフィックを描いて、「RPGツクール3」のデータとして使用することができる。

**サンプルゲーム**

**「gobli~ゴブリくんの冒険~」を収録!**

ザコキャラのゴブリ君が、ボスキャラになることを夢見てがんばるRPG。いろいろなテクニックが使われているので、ぜひ参考してみてください!

**オリジナルRPG作成ソフト**

# RPGツクール3



プレイステーション専用ソフト  
**絶賛発売中!!**  
標準価格:¥5,800(税別)

©1997 ASCII Corp. (PUBLISHED BY)  
©1997 RPG Maker ver. 1.00



さらに詳しいことは、これを読もう!  
データも満載だ!

**大好評  
発売中**

**RPGツクール3 公式ガイドブック**

A5判/価格:本体1,200円+税





またまたヤツらが突っ込んできます。

チョコQ、みたび爆走。えう御期待!!



©TAKARA 1998

"チョコQタウン"がビッグに  
なって"チョコQシティ"に!!  
今度は昼と夜があって、  
街の探索に影響があるぞ!

「探す」楽しみに「集める」  
楽しみが加わった!!  
チョコQ3では手に入れた  
ボディはすべて自分のもの!

チョコQ「100」「100」「100」  
計画発動!!登場車数が100!  
チューンナップパーツが100!  
そして…!

2月19日発売予定!

価格 ¥5,800 (税別)

一歩も引かない  
タカラ

〒125-8503 東京都葛飾区戸田4-10-15  
TAKARA CO., LTD. 1998

価格は各都道府県税別です。

マークおよびPlayStation は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。



**TAKARA**







電撃特報  
DENGKI SCOOP

1



# パラサイト・イヴ CINEMATIC RPG

## 気になる「EVE情報」をはじめ、イベント、NMCの最新情報も大公開!!

最先端のCG映像技術を駆使した、美しく、そして衝撃的な『恐怖』の表現が話題のシネマティックRPG『パラサイト・イヴ』。今回も、そんな注目の映像表現が盛り込まれた新浩ムービーや、新たにわかった衝撃の事実、そして初公開のイベント情報など盛りたくさんで、本作の魅力に迫る!

### EVEの新形態の存在が発覚…!

©1998 SQUARE/原作:黒名光明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊) キャラクターデザイン:野村哲也

パラサイト・イヴ

319 11 ● 音楽:黒澤 伸 ● スコア:アツキ  
● 制作:角川 ● MGI(プロダクション)

## 新事実

“変異ミトコンドリア=EVE”  
は進化する…!!

オペラ女優メリッサ・ピアスの体内で目覚め、カーネギーホールにいた人々を次々に抱き込んだ“EVE細胞”。覚醒した直後ですら圧倒的な力を見せた“彼女”は、なんと驚くべきスピードで進化を遂げることが判明した! 第2形態のEVEは髪が逆立ち、下半身も異形の進化を遂げている。長く伸びた両腕の先には巨大な爪を持ち、その髪はまさに戦闘武器といった感じなのだ!!

メリッサ・ピアスから…



緑色の瞳の異形…形態へ



そして  
**EVE第2形態へ!**



DENGKI SCOOP

パラサイト・イヴ



# 電撃特報

DENGEKI SCOOP

1



## 気になる「EVE情報」をはじめ、

最先端のCG映像技術を駆使した、美しく、そして衝撃的な「恐怖」の表現が話題のシネマティックRPG「パラサイト・イヴ」。今回も、そんな注目の映像表現が盛り込まれた新着ムービーや、新たにわかった衝撃の事実、そして初公開のイベント情報など盛りだくさんで、本作の魅力に迫る！

## EVEの新形態の存在が発覚…!

©1998 SQUARE／原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」（角川カウ・文庫特） キャラクターデザイン／野村哲也



# ATIC RPG

イベント、NMCの最新情報も大公開!!



メリッサ・ピアスから…

4人目の主人公の妻に似て、  
4人目の妻もいなかった。  
4人目の妻もいなかった。

緑色の瞳の第1形態へ

4人目の妻もいなかった。  
4人目の妻もいなかった。



## 新事実

"変異ミトコンドリア=EVE"  
は進化する…!!

オペラ女優メリッサ・ピアスの体内で目覚め、カーネギー・ホールにいた人々を炎に包み込んだ"EVE細胞"。覚醒した直後ですら圧倒的な力を見せた"彼女"は、なんと驚くべきスピードで進化を遂げることが判明した! 第2形態のEVEは髪が逆立ち、下半身も異形の変化を遂げている。長く伸びた両腕の先には巨大な爪を持ち、その姿はまさに戦闘形態といった感じなのだ!!

そして

**EVE第2形態へ!**





# MOVIE

宿主の体組織をも自在にコントロールする“EVE細胞”。“彼女”の意志に従って液状化するメリッサの肉体はもはや人間のそれではない…

EVEの第2形態への進化。それはEVE細胞が、メリッサの細胞をコントロールできるようになったことを意味する。そして、EVEはその進化にともない、第1形態にはなかった新たな能力に目覚めるのだ。ここで紹介している新章ムービーでは、第2形態のEVEが人知を超えた能力を見せる様子が観客に描かれている。だが、このムービーからは、第2形態が連続的に、どのような脅威を人々に与えるのかはわからない。第1形態のような恐ろしい力を持っているとしたら……そしてこの先も第3、第4の進化を遂げ、人類を超えた能力に次々に目覚めていくのだとしたら……Ayaに勝機はあるのだろうか？

3 異形の魔がさらにドロリと形を変える！  
次の瞬間、異人とEVEの融合がゲル状に形を変えていく。



1 まがまがしく変貌し、地下水道を行くEVE

▲第2形態の姿で地下水道を歩くEVE。周囲の状況から、異形と化した手を振り回す姿の様子は明らかに巨大化していることがわかる。



2 行く手ををはむ鉄欄に、EVEは……？

▲地下水道で行き止まりにきてしまったEVE。しかし、引き返す様子を見せない。行く手ををはむ鉄欄は、彼女の力でも曲げられそうもない代物だが……？



4 液状化し鉄欄を抜けるEVE!!

▲EVEはさらに、全身をゲル状に変化させて鉄欄の隙をすり抜ける。ドロリとした液体の質感が、リアルに伝わってくるシーンだ。



5 完全にもの姿に

▲鉄欄をすり抜けたあと、EVEはすでにもの姿に。こんなケース以外にも、彼女は周囲のカメラフラッシュやAyaをかき乱す目的で、姿を変えることもあるのかもしれない？

CHECK

これからのムービーから観客する……EVEの進化の速度はまさに驚異的!!



上の「The Alligator (アリゲーター)」との戦闘画面に注目してほしい。今回紹介しているムービーと場所的に同じなのだ。Ayaが厚いドレスを着ていることから、特異的にはカーネギー・ホールでの事件の直後、おそらくEVEを逃して地下水道へと降りたときに起こる戦闘なのだろう。もし今回のムービーが、このときのEVEがAyaから逃けている場面、なのだとしたら、EVEは本当に驚異的な速度で進化を遂げるということになる。

## EVEの未知なる実体に迫る 衝撃のムービー大公開!



# MOVIE

宿主の体組織をも  
自在にコントロールする  
“EVE細胞”。  
“彼女”の意志に従って  
液状化するメリッサの肉体は  
もはや人間の  
それではない…

EVEの第2形態への進化。それはEVE細胞が、メリッサの組織をコントロールできるようになったことを意味する。そして、EVEはその進化にともない、第1形態にはなかった新たな能力に目覚めるのだ。ここで紹介している新編ムービーでは、第2形態のEVEが人知を超えた能力を見せる様子が兎事に描かれている。だが、このムービーからは、第2形態が直接的に、どのような脅威を人々に与えるのかはわからない。第1形態のような恐ろしい力を持っているとしたら……そしてこの先も第3、第4の進化を遂げ、人類を超えた能力に次々に目覚めていくのだとしたら……Ayaに勝機はあるのだろうか？

3 異形の腕がさらに  
ドロリと形を変える!

次の瞬間、彼女とEVEの腕がケル状に形を変えた。

1 まがまがしく  
変貌し  
地下水道を行くEVE

▲第2形態の姿で地下水道を歩くEVE。周囲の状況から、異形と化した手を振り回すその怪体も明らかに巨大化していることがわかる。

2 行く手をはばむ  
鉄柵に  
EVEは……?

▲地下水道で行き止まりに来てしまったEVE。しかし、引き返す様子も見せない。行く手をはばむ鉄柵は、彼女の力でも曲げられそうもない代物だか……?





CHECK

EVEの進化の速度は  
まさに驚異的!!



上の「The Afflictor (アリゲーター)」との戦闘画面に注目してほしい。今回紹介しているムービーと場所的に同じなのだ。Ayaが黒いドレスを着ていることから、時間的にはカーネギー・ホールの事件の直後。おそらく、EVEを弄って地下室へと降りたときに起こる戦闘なのだろう。もし今回のムービーが、このときの「EVEがAyaから逃げていた場面」なのだとしたら、EVEは本当に驚異的な速度で進化を遂げるということになる。

# EVEの未知なる 実体に迫る 衝撃の ムービー大公開!



4 液体化し  
鉄棒を抜ける  
EVE!!

そして再生へ...



5 完全に  
もとの姿に

▲EVEはさらに、全身をゲル状に変化させて鉄棒の間をすり抜ける。ドロッとした液体の質感が、リアルに伝わってくるシーンだ。

▲鉄棒を通り抜けたあと、EVEはすぐにもとの姿に。こんなケース以外にも、彼女は周囲とのカムフラージュやAyaをかく見する目的で、姿を変えることがあるのかもしれない?



# EVENT

## 各スポット間を移動する際に発生するパトカー内部でのイベントを紹介!

このRPGでは、捜査ポイントを移動するときに、Ayaとダニエルがパトカーの中で会話するイベントが発生する。その会話には、捜査に重要なヒントも隠されているらしい。ここではそんなパトカーイベントのいくつかを紹介するぞ。

ダニエル「至急、署に帰れとの事だ! 飛ばすぞ、Aya!」

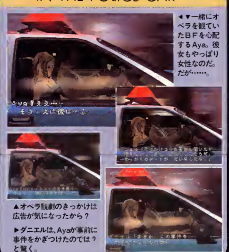
### SCENE

#### 1 事件の起きたカーネギー・ホールからの帰り道……

イブの夜、惨劇が起ったカーネギー・ホールからの帰り道。Ayaは、ボーイフレンドの安否を気遣いつつも、引き寄せられるようにオペラを観に行った自分の行動に疑問を感じていた。



#### IN THE POLICE CAR...



「Ayaと一緒にオペラを観ていた自分なんか心配するAya、彼女もやっぱり女性なのだ。だが……」

「Aya、さっき、そう、大に怪しい。」

▲オペラ観劇のきっかけは広佐が気になったから?

▲ダニエルは、Ayaが事前に事件をかぎつけたの? と聞く。

### SCENE

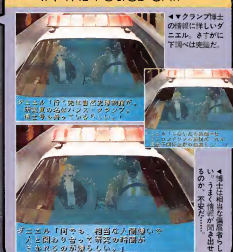
#### 2 遺伝子学の権威・クランプ博士のもとへ

ミトコンドリアの情報を得るため、アメリカ自然史博物館に所属する遺伝子学の権威、クランプ博士に会いに行くAyaとダニエル。その車内で、2人は博士の経歴や性格などの情報を整理していく。



「ミトコンドリアの情報は、昨日の調査で、博物館の研究室で取得した。そして、早速、博士に会いに行く。」

#### IN THE POLICE CAR...



「クランプ博士の研究室に詳しいダニエル、さすがに下調べは完璧だ。」

「ダニエル「行く先は書かれた暗号が、新発見の名だハンス・クランプ。博士と名乗っているらしい。」

「Aya「もしも、クランプ博士に会ったら、必ず、クランプ博士の名を聞いてみる。」

ダニエル「同々、相当な人間だ。Ayaと聞かされて、新発見の暗号が、クランプの名だ。」

「博士は相当な権威者らしく、うまく情報聞き出すのが、不安だ。」







電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

# あの「エヴァ」が

GAINAXオリジナルAVG『新世紀エヴァン

ついにPSPでも  
あの子に会える!!



務島  
マナ

▶ 同号誌で出撃する陸奥の勇猛  
「銀鉄〜」にはTV第8〜13話に  
登場したキャラが総出演!



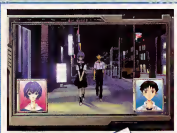
▶ エブロンシと知れし  
料理家の中のマナと  
シンジ、なかなかイイ  
妻出のツーショット。





# 遂にPSに登場!

ゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』移植決定!!



## こうてつ 鋼鉄のヴァンゲリオン ガールフレンド

新世紀  
NEON GENESIS EVANGELION

’95~’96年のTV放映以来、絶大な人気を誇ったアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』。そのオリジナルエピソードを綴り、多くのファンを魅了したパソコン版AVG、『鋼鉄のガールフレンド』がPSに移植されるという情報をキャッチ! 今回は開発元のガイナックスより入手した最新画面写真とともに、作品の魅力に迫ってみよう。

### 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

4月(予定) ▶ ¥9,800(予定) ▶ ガイナックス  
AVG ▶ 対応機種は後述を要



# PS版『エヴァ』の見どころは?

第3新東京市を襲った謎の爆発の翌日、シンジたちが通う中学に転校してきた少女「霧島 マナ」。彼女はシンジに好意を寄せるが、そのあどけない笑顔には、ある秘密が隠されていた……。「鋼鉄のガールフレンド」はTVシリーズ第8〜13話間の外伝的な設定で、シンジとマナを巡る物語をメインにTV本編のエピソードも体験できるAV

Gだ。切れ目なく流れるような展開が大きな特徴で、「ゲーム性」よりも「ドラマ性」を重視。従来のAVGとは一線を画し、アニメを見る感覚で楽しめる。制作はTVシリーズのスタッフが手がけており、画面クオリティは見ての通り。移植元であるパソコン版ではOVAクラスのCGとムービーが話題を呼んだがPS版も期待大!

▼月明かりを受けて不気味に浮かび上がるシルエット。はたして使徒なのか、それとも……?



▲いつもの活学風景。それぞれに勝手なことをしている辺りにキャラの個性がにじみ出る。



シンジくん、おはよう、帰った?



▲私服姿も愛らしいマナ。シンジと居て待ち合わせということには、もしかしてデート!? 2人の関係がますます変になる。

▲ちょっと不気味なアスカ。仏面面はいつものことだけど、シンジを振り回す役目をマナに譲取られて不機嫌なのかも?

## 人であって人でない、過去を持たない少女

入籍の假「使徒」に唯一対抗し得る、人型兵器「エヴァンゲリオン」零号機のパイロット。感情の起伏が乏しく、性格は毒舌かつ冷酷。必死がなければ他人と接触することもない。



## 綾波レイ (CV: 林原めぐみ)



## CHECK

## 基になったパソコン版ゲーム『鋼鉄のガールフレンド』とは?

PS版の仕上がりは絶賛を博すとして、移植元のパソコン版がどのような作品だったかをチェックしてみよう。97年秋に発売された「鋼鉄一」は、物語を楽しむために選択肢を極力制限したAVGだ。ガイナックスの総力が注がれた、高レベルのCGとムービーによる、

ビジュアル系ストーリーは、見る者を惹きつけて離さない魅力にあふれている。そのため、この作品を快適に楽しむにはハイスペックなマシン環境が要求された。もちろん、PSにはハードの性能差がないため、誰でも作品本家のクオリティを味わえるはず!

▼悲壮した掛け合いが展開するため、ほかでは味わえない劇場版がある。



▲物語の伏線に合わせた多彩なビジュアルも、魅力の1つだ。



さきそうアスカ・ユヅリ・マナとシンジの会話。お話を進める。





## 惣流アスカラングレイ

(CV:宮村優子)

### 過去に傷を負った誇り 高き天才少女

「エヴァ」或る種のパイロットで、ドイツ人のハーフ。負けず嫌いな性格が裏ありだが、飛び際と大学を卒業した才幹でもある。シンジとの親密な関係にマナが妬んで暴乱の予感がある。



日曜日には、外出がけがしたいな

### シンジに親い寄せる 謎の少女

シンジたちが通う第3中学に転校してきた、明るく活発な少女。自分に真逆で好きな子には偏屈的。しかし、人恋しさに泣くような弱い一面もあり、一時の感情に乱れることも有る。

## 霧島マナ

(CV:)

碇シンジと霧島マナの関係は……!!

## ガイナックスに 直撃インタビュー!!

PS版は  
どうなる?

Q：本作のセールスポイントは何でしょう?

A：TVアニメや劇場版など、本編では触れることのなかったホットなストーリーというだけで本作を作り上げました。他ジャンルで表現できなかった「エヴァ」をふんだんに盛り込んでありますので、きっと楽しんでいただけたらと思います。

Q：スタッフの方々の本作に対する意気込みをお聞かせください。

A：本家ガイナックスがお送りするわけですから、移植のレベルとしては最高です。パソコンとPSでは性能が異なるので、単純比較はできませんが、TVアニメに迫るクオリティを目指しています。

Q：PSへの移植のきっかけは?

A：以前から移植希望の声が多かったというので、PSが移植に耐えられる性能を持っていたという点も大きいです。

Q：決断要素などはありますか?

A：残念ながら、今のところ予定はありません。あくまでも、オリジナルをPS

プラットフォームに楽しんでもらいたく予定です。

Q：現在の対応状況はどうかでしょうか?

A：80%くらいです。もうあと一点なので、楽しみに待っていてください。

Q：本作がガイナックスとしてのPS参入第1弾になりますか、PS参入にあたっての意気込みをお聞かせください。

A：ガイナックスにしかできない作品を作り、1人でも多くのユーザーに楽しんでもらいたくしています。

Q：最後に、DPS読者に対して、一言メッセージをいただけますか?

A：読者の心を捉え、新タイトルを続々と発表していく予定です。すべてのユーザーに新しい感動と、度肝を抜くような仕掛けのある作品を提供していきますので、応援してください。

Q：このように、現在いくつかの新タイトルを企画段階中というガイナックス、今後の動向には、お楽しみに!!

今後の動向には、お楽しみに!!

### 自らを否定する内面的な救世主

作品の主人公で「エヴァ」初号機のパイロット。過去の作戦と自らの思い込みが心に影を作り、人との対話を苦とする。本作では初めて女の子に好意を寄せられるのだが……。



# 新たな「エヴァ」の魅力に要注目!!



# '98 年ガスト新作スクープ3連発!!

## 1 発 エリー

### 目~ザールブル

#### 前作発売から8カ

電撃特報  
DENGKI SCOOP

3

期待の新感覚RPG続編!!  
●エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~(仮)

召喚がカギとなる新RPG!

●黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~

痛快A・AVGの決定版!!

●ロビン・ロイドの冒険(仮)  
いさなりすこい情報飛び込んできた! それは、ガストから発売される最新ソフトに関するもの。しかも3本同時だ、といわれて今回は3本のソフトをひとまとめにして紹介する。

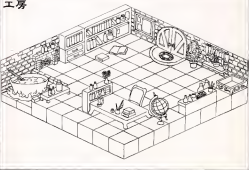
主人公はエリーという女の子

「エリーのアトリエ」の舞台は、もちろん前作同様ザールブルグ。ヒロインは錬金術士を目指して遠い村からやってきた、エルフィールという女の子だ。前作の主人公・マルローネが通称マリーだったように、エルフィールもエリーと呼ばれている。それがタイトルになっているようだ。エリーは明るくておとなしい女の子だけど、「悪いこんだら一直線」といった一面も持っているらしい。残念ながら、このエリーのイラストを入手することはできなかったが、今後の情報に期待してほしい。

物語は、前作でマリーが無事卒業試験を終了した1年後から始まる。設定としては前作のエンディング!「伝説の人」が基になっているらしい。エリーはあることがきっかけで、ザールブルグの以前マリーが使っていた工房に住むことになる。今個登場する工房は増改築を施し、前作よりよっと大々くなっているようだ。この工房を拠点にエリーがどんな活躍をするのか、今から楽しみだよね!



工房



▲これが本拠地となる工房の様子だ。前作より広いよね。



# のアトリエ

## グの錬金術士2〜(仮)

### 月! ついに続編のタイトルが発表に!!

昨年の大ヒット以来、「マリーのアトリエ」の続編の情報が待たれていたが、ついにそのタイトルを極秘にキャッチしたぞ! 今回のヒロインは錬金術士を目指す女の子・エリー。さてどんなゲームになるのかな?

**エリーのアトリエ**  
〜サールブルグの錬金術士2〜(仮)

98年(予定) 開発元: 株式会社コナミ  
プラットフォーム: PC (Windows 95/98)  
ジャンル: RPG (シミュレーション)

## イベントに恋愛要素もちょっぴり入る!

エリー以外の登場キャラクターも気になる。前作で活躍した冒険者はもちろん、新しい冒険者を始めとしたさまざまなキャラクターが登場する。どうやら、新旧合わせて総勢30人近くも予定されているらしいぞ。もちろん、美鈴がサールブルグということでも、武蔵屋のオヤジや酒場の主人・ティオも元気に店を営業しているとのこと。彼らに愛憎があった人には朝報だね。

それから、気になるのは各イベント。詳しいことはまだ全然わかっていないけど、その数が増えるということ。また、恋愛要素のあるイベントも登場するらしい。とは言ってもこのゲームの世界観や性質上、あまりラブなものにはならないだろう。ほのかなロマンスを感じられる程度に止まるんじゃないかな? でも前作に恋愛要素がまったくなかっただけに、これはとても嬉しい情報だね。



「今度は武蔵屋を倒ることでできるらしいから、オヤジ大活躍だね」

## 自由にアイテムを作るオリジナル調合も!!



錬金術士をテーマにしたこのゲームには、多くのアイテムが登場する。その種類は前作の倍近く、約 200種類を予定しているとのこと。もちろん、それに伴ってアイテム図鑑もボリュームアップするぞ。前作のように初回特典でシールとかが付くと嬉しいよね。

また、アイテム作成は大幅なパワーアップを遂げるらしい。今回は、「レシピ調合」「ブレンド調合」「オリジナル調合」の3種類の方法でアイテムを作成することができる。「レシピ調合」が前作と同じアイテム作成方法で、「ブレンド調合」は調合するアイテムの分量を自分で決められるもの。そして「オリジナル調合」は、プレイヤーがまったく自由に調合できるものだ。これによって、本に載っていないアイテムを作ることができるようになるかもしれないぞ。これだけアイテム作成が奥深くなれば、自由度も広がりそうだね。

## ほかのシステムもすべてパワーアップ!!

基本的に、システムはすべてパワーアップされる。まず、前作で好評だった妖精システム。妖精さんが材料採取やアイテム作成を手伝ってくれるというものだけど、今回は妖精さんレベルの概念があって育てることができるようになる。また妖精さんご一緒に、いろんなアイテムを作ることができるぞ。そしてなんと、材料集めの場所も増えるとのこと。これは期待せずにはられないよね。それから、前作では武器屋にグラシム鉱石を売ることのできる新しい武器を作ってもらったことができたけど、今作の武器屋では武器を改造することもできるらしい。どんな武器ができるのか楽しみだね。さらに、戦闘シーンが改善されて、敵キャラの顔が見えるようになる。全編フルボイスはそのままにオープニング・エンディングにムービーが入る予定、と新要素はてんこ盛り。今後の情報に超期待だね!!



「やっぱり可愛い妖精さんを見るのが好きかな」

## 『マリーのアトリエ』がブライズに登場するぞ!!

発売から8カ月経った現在でも、前作『マリーのアトリエ』の人気は健在。CDドラマやトレーディングカード、フィギュアなどの関連商品に続いて、ついにブライズにも進出することになったのだ。『マリー』のブ

イズ商品が登場するのは、クレーンゲーム「とるとるキャッチャー」! 気になる内容は、写真を見てもらえればわかる通り、『マリー』キャラのぬいぐるみだ。マローネ、シア、妖精さん(残念ながら名前はまだわからない。ボ

ックスかな?)、ふにふにの全4種類とのこと。ちなみに、ぬいぐるみ1個のサイズは高さ15cmほどだ。稼働時期は3月予定なので、あと1〜2カ月もすればゲームセンターなどで目にかけられるだろう。





# 2発目!! 黒い瞳のノア

## ~Cielgris Fantasm~

召喚とリアルタイムバトルで魅せる  
ファンタジーRPG!

黒い瞳のノア  
~Cielgris Fantasm~

98年(天) ▶ 価格未定 ▶ 5人制  
▶ MC(プレイヤー数)

### クエスト型RPGで 戦闘はリアルタイム

この「黒い瞳のノア」は、数多くある仕事から好きなものを選んで自由にプレイできる、いわゆるクエスト型RPGといった感じだ。ゲームの大きな目的は1つ(右のストーリー文参照)だけど、そこへたどり着くまでの道筋にはプレイヤーが自由に行動できるようになっている。つまり、自由度は高いけれどもやることは決まっているから負担しないってことだね。ゲームの強み方としては、都市で仕事の依頼を受けてお金を貯めて、強い魔法やアイテムを買ってキャラを強くしていくもの。仕事の

依頼には、ほかの都市に手紙を届けることや、都市間を移動する商人の護衛、モンスター退治など、多種多様なものが登場するらしい。また魔法は街で売っていたり、ダンジョンの奥深くに眠っていたり、魔導士に入手することができる。この魔法には、ファイヤーボールなどの「通常魔法」と、モンスターや精霊を召喚する「召喚魔法」の2種類があるぞ。「通常魔法」はもちろん、「召喚魔法」は戦闘に大きく関わってくるぞ。

戦闘画面は、敵と味方が向かい合ってバトルを行うサイドビューで、リアルタイムでコマンド入力を行うものになる。戦闘時には「召喚魔法」で呼び出したモンスターや精霊と、隊列を組んで一緒に戦うようになるらしいぞ。敵の構成や種類に合わせて物理攻撃中心のパーティにしたり、魔法攻撃が得意なパーティにしたりと、いろんな戦略が練られそうだな。召喚キャラのバリエーションにも期待が集まりそうだね。

## Story

自分の身代わりには魔神の呪いによって石にされてしまった幼なじみの少年・ティスティーンを助けるために、主人公の少女・ノアが冒険の旅に出るという物語。召喚、魔法というファンタジーの世界観にたっぷり浸れるRPGになりそうだな。

## 主人公 ノア



### こんな キャラクターが 召喚できるぞ!!

どのモンスターもとってもかわい  
い。早くゲーム画面で死なたいよね!

#### ワウルフ

#### エンジェル

#### クラーケン

#### アメーバ



ノアが  
可愛いキャラクター  
を自在に召喚!



# 3発目!! ロビン・ロイドの冒険(仮)

謎を解き明かす楽しさ! 個性的なキャラ!  
どことなくレトロな雰囲気がかっこいい!!

ロビン・ロイドの冒険(仮)

未定

▶ 価格未定 ▶ カセット  
▶ MD(ソフト)未定

私立探偵が主人公の冒険活劇!

このゲームは、3Dポリゴンのフィールドを歩きながら謎解きをしていくAVG。主人公は私立探偵で、屋敷などの中に隠された物を探し出して謎を進めていくものになるらしいぞ。3Dの表現は「ウエルカムハウス」で培ったノウハウを生かして作られるというから、かなり期待が持てるよね。時代設定は特定されていないけど、昭和30年代頃の少年マンガっぽい雰囲気と言えちゃうかもね。だから、どこかノスタルジックだけどロボットが出てきたりもするらしい。物語は基本的に5話ぐらいの短編構成で、それが大きな筋でつながっていくというもの。また、1話目は沈没船、次は急行列車の中……というように、シナリオによって冒険する舞台が変わっていくものになるみたいだぞ。





電撃特報

DENGEKI SCOOP

4

『FFⅣ』衝撃の移植から1年、

FINAL FANTASY V

今度は『V』がPSに登場!!

ファイナルファンタジーV

巻(号)

FFV

● 巻頭未完 ● スクウェア

● MD(ブロック数未定)

早くもPSオリジナル  
オープニングムービー入手!

PS版「FFV」では、PS版「Ⅳ」と同様、オリジナル版の完全移植に加えて、オープニングとエンディングに新作ムービーを追加。今回は、そのオープニングシーンを大公開。「FF」シリーズの世界観を見事に再現した、そのクオリティの高さに注目だ。

昨年完全移植されて話題となった「FFⅣ」に続き、今度は「V」がPSに登場。FFシリーズのシステムの原点が、8年の歳月を経てよみがえる!

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV



# 6年の時を越え、5人のキャラたち 今よみがえる

シリーズとしては珍しく、『V』ではパーティメンバーの入れ替えがほとんどない。そのためか、キャラクターの印象がより一層強く残っている人も多いはず。ここでは、そんなメインキャラクターの5人を今一度振り返ってみよう。



## あてなき旅を続ける「バツ」 放浪の旅人



幼い頃から旅をしている天涯涯の旅人。自由奔放な性格で束縛されることを嫌うが、正義感は一途強い。旅の中、知り合ったチョコボのボコと、あてのない旅を続けている。

## 心優しい タイクーン王国女王「レナ」

すべての生き物を分け隔てなく慈しむ、思いやりのある女王。時としてムチャをしても、弱い者の命を救おうとする勇気も持ち合わせている。

國王である父から習った剣もなかなかの腕前。近衛兵に劣らぬほど。



## 記憶喪失の 老騎士「ガラフ」



記憶を失った老騎士。若い頃とはいい、歴戦の騎士に似せる風貌を持ち、剣の腕も頭の冴えも鈍ってははいない。

## ガラフの心を 受け継ぐ少女「クルル」

魔法を得意とする少女で、生まれつきモーグリなどの動物と話せる能力を持っている。唯一の両親だった祖父のガラフ去世后、彼が受け継いだクリスタルの心を引き継ぐことになる。



## FFシリーズ独特のシステム、その原点は『V』に!

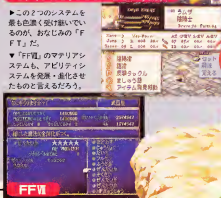
## ジョブチェンジ & アビリティシステムはココから始まった

数多くの個性的な職業(ジョブ)から好きなものを選んで、いつでも転職できるジョブチェンジシステム。そして、一つのジョブで経験値を稼ぐことで、そのジョブ特有の特技や特性(アビリティ)を覚えていくアビリティシステム。覚えたアビリティをはかのジョブに「くっつける」ことで、自分好みのキャラを作り上げることを可能にした。このシステムは、『V』で初登場し、以降のシリーズに多大な影響を与えることになる。この『V』は、まさに、シリーズのシステムの原点といえる作品なのだ。

### ファイナルファンタジータクティクス

▶この2つのシステムを最も色濃く受け継いでいるのが、おなじみの『FFT』だ。

▼『FFT』のマテリアシステムも、アビリティシステムを発展・進化させたものと言えるだろう。





# 電撃特報

DENGEKI SCOOP

5

## クロード・C・ケニー

偉大な父に対する自らの反抗心  
に、戸惑い悩む19歳の少年

### PROFILE

SFC版に登場したロニクス・J・ケニーの失の息子。父の勧めでいよいよ格闘術を習っているが、これも父に半ば強制された形で始めたものなので、本人自身も身に付いていってるとは思っていない。現在、父への反抗心を持っている。

年齢	19歳（1月23日生まれ）
身長・体重	175cm・68kg
得意なこと	運動、サボリ、格闘術（一応、習っている）
好きなもの	食べ物全般、コンピュータゲーム
嫌いなもの	連判士官という職業、勉強全般
好きなタイプ	活発で明るくて元気な娘
外見的特徴	■髪型：特徴的な金髪のセウラヘア。 ■服装：特徴的なイメージを思い起こさせるスボリーなものを。 ■見た目：よくに膝だて着るような常習犯が通っているというわけでもない。現代の潮を歩いているという見かけをする、ごく普通の少年である。
攻撃方法	基本的には、剣を用いた切り込み型の戦法を取る。格闘術を習っているが、戦闘時にはあまり意味をなさない。

徐々に明らかになっていく  
"第2"のストーリー

## 2人の 主人公を 独占初公開

大好評を博したSFC版発売から1年半、強力なパワーアップを遂げ、第2の『スターオーシャン』がついに登場する!! 注目は、なんと言っても男女2人からプレイヤーキャラが選べ、互いに反映しあう2つのストーリーが体験できるという新要素「ダブルヒーローシステム」。今回は、このシステムを形作る2人の主人公をどこよりも早く徹底紹介する!!

### スターオーシャン セカンドストーリー

# STAR OCEAN THE SECOND STORY

TM



哉可連邦の宇宙図に載っていない惑星  
エクセルに住む少女。普段は想像力豊か  
で夢見がちな性格だが、窮地に追い込まれ  
ると大胆不敵になる。強気で、機能的なと  
ころもある。でも基本的には、やはり女の  
子。複雑で微妙な部分も持ち合わせている  
ようだ。○口癖は「何苦くないね。」

年齢	17歳 (国産車でいうと5月13日生まれ)
身長・体重	161cm・45kg (スリーサイズ 87/59/118.3)
得意なスポーツ	料理、読書、体育
好きなもの	美味しい食、可愛いもの
嫌いなもの	可愛くないもの
好きな音楽	一緒に聞いてほしい人。安心できる人
見聞的特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>■料理・甘いもの・ブルの髪を好んでいってほしいです</li> <li>■読書家・読書から得ようとする様々な知識。料理と関連するかな。平穏の自由が欲しいです</li> <li>■髪を短くしたい。髪を短くしたいというイメージ</li> </ul>
攻撃方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>■物理攻撃で相手の防御力を使用しつつ、最もダメージを与えられるように攻撃を待っているキャラかな。相手にダメージを与えたいというイメージ</li> </ul>

不思議な治癒能力を持つ  
大胆不敵かつ夢見がちな少女

レナ・ランフォード

運命の出会いから2人の冒険が始まる!

銀河連邦の士官学校に通うクロードは、  
「士官の仕事の素晴らしさを認識させたい」と  
いう父・ロネオスの意向で、父が隊長を  
務める戦艦カルパスに無理やり乗船させら  
れ、惑星ミロニアの調査に向かっていた  
ところ、その途中に乗船はじまった。惑

岸上にあった謎のエネルギーフィールドに干渉した瞬間、クロードの体は未知の星域へと飛ばされてしまったのだ！ 気がついたとき、彼が真っ先に目にしたのは、モンスタースに襲われている少女・レナの姿だ！

## スターオーシャン

3月下旬(テ) ▶ 価格未定 ▶ エニックス  
RPG ▶ MC(プロット数未定)

ここがストーリーの  
中心となる!?

会話画面も  
初入手!

## ゲームの4つの舞台を紹介!

ここでは、ゲームの序盤から登場すると思われる4つのスポットを新着の画面写真で紹介していく。会話ウィンドウなどからも、本作の雰囲気を感じとれるはずだよ。

# アーリア

ゲームを始めてから最初に行くことになるという、感傷エクスペルにある森に囲まれた村。レナが住んでいる村でもある。



▲レナを「おねえちゃん」と呼ぶこの少女は、レナの妹？  
 ◀レナの周りを飛んでいるのは、妖精に見えるが……？

# サルバ

アーリアの北東にある鉱山の町。ここで取れる鉱物は各地に輸出されている。交易も盛んでアーリアとも交流がある。



▲館山内部の通で、たたずも  
レナ。この先には……。  
◀町中での会話場面。彼も出  
張ぎなのだろうか？

クロス城下町

アーリアやサルバがあるク  
ロス大陸のなかでも最大の町、  
それがこのク  
ロス城下町だ。  
商工業、交易  
などのすべて  
が盛んだ。



▲エクスペルに自然災害が多発するようになってしまったことを嘆く遊場の客。  
▲石巻の町中を歩くクロート

## クロス城

城下町の北にそびえる。天然の要塞とも呼べるような山々や森に囲まれ、城としての立地条件は最高と云える。



▲物の内蔵、中に置もつとして  
いるクロードの目的とは？  
▲話、王子……物語に深く関  
わってくる人物になりそう。



あたいが力になれるなら

この世の裏に、常世あり

双界儀

思いもつたよ。この晩はすっかり水につけて、あの気分武蔵の舞臺家の體態が生まれてきたんだから、相当苦労したみたいでさ。今度は奇麗に洗ってやる。ガソリンのさいえなきや同様に黒けたんだ、かわいそうには、他人様失くしたモンでたまふてん。あいにくかと同じく染めたかないな。  
これがつまらなかつて、本人物の遺品箱はぬだけだなんて言ってるよ。  
我舞家のプライドなんて破ちまって素直になっちゃ、これらの人生だってただただ捨てたもんぢやないだらに、  
なんかも散々だったけどいい人だよ。愛と哀があっけなかったけど、いつしか僕！



爽快な動作感覚、プレイステーションのアクションゲームで慣れたノウハウを持つ「株式会社ユース」が、「威力を存分に発揮する」  
 一つの基本アクション「通常攻撃」「威力倍増」「力強いジャンプ」「高速移動」がそれぞれ一つのボタンに対応。  
 シンメトリックな操作で多彩な技を繰り出せる。  
 舞台は「ガランとした日本」によって開かれた日本の原風景。360度自由に移動可能なアクションと、  
 日本よりゴリゴリのキャラによる追及のバトルが展開  
 イメージキャラクターパルシェンをモデルにしたヒロシ・コノエは、京都こみか音声振動研究所  
 車屋長をテーマに、俊敏かつ豪爽な演出をする

発売日本定  
アクション・アドベンチャー/メーカー希望小売価格:6,800円(税別)/CD-ROM三枚組

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売いたします。

OSQUARE/YUKE前、キャラクターイラストレーション！南 名月



陳武會說粵語和客家話，又懂得英語和國語，他還說，他會說潮州話和閩南話。



あたいが力になれるなら。



**SQUARESOFT**

株式会社スクウェア エンターテインメント株式会社（東京）

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1



この世の裏に、常世あり。

# 双界儀

思いちまったよ。この鹿島もすっかり水の中ってのに、あの気功武術の我舞家の勝継さんが生きてたんだから。  
相当苦労したみたいでさ。今は寄り神退治屋だって。ガランの目さええなきゃ道場主様だったのに。おかわいそうに。  
はは。他人様が失くしたモンでおまんま食べてる。あたいたんかに同情されたくないか。  
これがまたガンコで、「本物の退治屋は俺だけだ」なんて言ってるのよ。  
我舞家のプライドなんて忘れちまって素直になりやあ。これからの人生だってまだまだ捨てたモンじゃないだろに。  
なーんか、放っとけない人だよ。え？あたいかおせっかいなだけ？そいつは失礼！



爽快な操作感、ブレイスレーションのアクションゲームで高いノウハウを持つ

株式会社ユークスが、実力を存分に発揮する。

4つの基本アクション(通常攻撃/究極技/ジャンプ/高速移動)がそれぞれ4つのボタンに対応。

シブツルな操作で多彩な技を繰り出せる。

舞台は「ガランの目」によって創られた日本の原風景。360度自由に移動可能なフィールドで、

3Dフルボリゴンのキャラによる迫真のバトルが展開

イベントシーン・バトルシーンをフルボイス化。ヒロイン御草みづはには、京野ことみが声優演技。

豪華なドラマを、映像と声豪華に演出する。

発売日決定

アクション・アドベンチャー/メーカー希望小定価格:6,800円(税別)/CD-ROM 3枚組

このソフトは右記コンビニエンスストアでも販売いたします。



©SQUARE / YUKE'S. キャラクターイラストレーション: 冬月





立体忍者活劇

# 天誅

平成十年二月二十六日発売

●SLPS-01272 ●プレイステーション2ソフト ●メモリーカード1ブロック使用 ●デュアルショック対応 ●ジャンプ・アクション / アドベンチャー

標準価格(予価):¥5,800(税抜)

## 「天誅」体験プレイキャンペーン サウンドトラックCDプレゼント

実施期間  
2/12~2/26

著名アクションゲームの決定版「天誅」が、一足先にプレイできます。右記の体験プレイ実施店にて、2/12~2/26まで開催します。  
ゲーム終了時に表示される「合言葉」で天誅サウンドトラックCDが当たります。

### 応募方法

「天誅」体験プレイ実施店に置いてある応募ハガキに、体験版のゲーム終了に表示される「合言葉」と必要事項を記入の上、60円切手を貼って応募して下さい。抽選で、500名様に「天誅オリジナルサウンドトラックCD」をプレゼント致します。なお、締切は2月26日消印有効です。当選は、発送をもってかえさせて頂きます。

※右記の実施店以外で体験された方は、  
当選ハガキに氏名、年齢、性別、「合言葉」を明記の上、ご応募下さい。

### 応募先

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-11-12 読売ビル3F  
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント  
マルチメディアグループ  
「天誅」サウンドトラックCDプレゼント」係

※「天誅」体験プレイ実施店以外のお店では、  
体験版の提供を行っていないお店もございます。ご了承下さい。







願いはとどく、それが僕の真実だから…



遊びやすい親切簡単SLGと  
ADVモードが紡ぎだす  
完全オリジナルストーリー



超美麗アニメーション  
ムービーを大量搭載



VING

ピング株式会社 東京  
〒131 東京都品川区大崎1-21-30  
ユーザーサポート TEL 03-5622-3272

スーパードラマチックSLG

# バックガイナ

よみがえる勇者たち

覚醒編「ガイナ転生」

CD-ROM2枚組 価格5,800円(税別)

購入特典付き 絶賛発売中

●メインキャスト

水崎 優	上田 祐司	折田 幸子
細川なづな	杉山 功太	遠藤 幸雄
細川 巴	高木 聖子	高木 聖子
矢代 賢	高田 正樹	高田 正樹
宮下 龍成	小池 勝也	小池 勝也

バックガイナ  
～よみがえる勇者たち～  
前編「うらざりの戦艦」  
96年発売予定

バックガイナ  
～よみがえる勇者たち～  
覚醒編「そして、明日へ」  
96年発売予定

●バックガイナシリーズの最新作として、3000万部を突破した本作。  
●1998年に発売された本作の続編として、本作の続編として、本作の続編として。  
●本作の続編として、本作の続編として、本作の続編として。

©1996 VING. All Rights Reserved. 本誌掲載のキャラクター、商品名、会社名等は、それぞれ権利者の登録商標または商標です。



ゲーム雑誌の6月号から11月

# 攻略

# Station

How to win



バイオハザード2  
テイルズ オブ デスティニー  
ゼノギアス  
子ヨコボの不思議なダンジョン  
トゥームレイダー2  
グランツーリスモ  
バックガイナ  
スペクトラルタワーII



# BIO HAZARD 2

ゲームの序盤は  
こうして生き残れ!!

バイオハザード2

## バイオハザード 2

発売中 ▶ PS2 ▶ PC  
▶ PS2 ▶ PC (プロダクト)

ついに発売された「バイオ2」。今回はこのゲームの基本の操作と、スタート地点となる、市街地を始めた各エリアをキャラ別に徹底紹介!

## 『バイオ2』独自のシステムを再検証!!

基本の操作は、前作とほぼ同じ。しかし、今回は「生存」がテーマ。生き残るために、様々なアイテムを入手し、活用する必要がある。また、敵の動きも前作とは異なり、よりリアルな動きをする。これにより、ゲームの緊張感がアップする。また、敵の動きも前作とは異なり、よりリアルな動きをする。これにより、ゲームの緊張感がアップする。



▲今回から追加されたキャラ固有装備アイテム。これは、最後まで何度も使えるアイテムなのだ。

### ザッピング

「バイオ2」では、例えばレオン・S.A.R.S.というように、2人組でクリアすることでストーリーが完結する。しかも、先にプレイした主人公の行動が、次の主人公に影響を与えるのだ。



▲クレアを先にプレイした場合、この先には虫のいらない場所がある。

### 武器の強化

レオン編に限り、強化パーツを入手することで武器をカスタマイズすることができる。ハンドガンが連射可能になったり、ショットガンの破壊力が増したりするのだ。



▲強化パーツはどこかに隠されている。レオン編は、これを狙うのも楽しみの1つ。

次々と迫る恐怖の連続  
レオンとクレアの運命は…?

## 『バイオ2』を始める前に…

事の発端は2カ月前。町外れの洋館に、猟奇殺人犯がいるという情報からラクーン市警にもたらされたことから始まる。この情報を受けたラクーン市警は、特殊部隊S.T.A.R.S.を調査に向かわせる。そこで彼らが見たのは、ウィルスによってゾンビ化した人や大の豪だった……。だが、仲間のほとんどを亡くしながら命懸けで洋館を脱出したS.T.A.R.S.隊員クリス、ジル、バリーたちの話を信じるものは誰もいなかった。そして今、新たな惨劇が、ラクーン市を襲おうとしていた……。『バイオ2』は、ここから幕を開けるのだ。

▶行く手はゾンビの群れ。それ……。もはや、ラクーン市は都市としての役割を果たさない。恐怖の夜。再び……





# 悪夢の戦いへと身を投じるプレイヤーに贈る『バイオ2』基本システム講座

## 攻撃

敵に攻撃するための操作は少々複雑。R1ボタンを押して構え、Bボタンで攻撃という手順を踏むことになるのだ。なお、R1ボタンを押した瞬間、もっとも近くにいる敵へ自動的に照準が合致される。別の敵に照準を合わせたい場合は、そのままLボタンを押せば順に狙いが変わるぞ。また、弾丸が切れたら、アイテムウインドウを開いて弾丸と銃を組み合わせれば補充できる。



◀向えばこんな風に敵に背を取っていいとしても……  
●R1ボタンを押せば自動的に狙い合った狙いをつけてくれるのだ。



### 上下への撃ち分けも可能!!

●R1で武器を構えたら、●キーの上を押しながらBボタンで上に向かって、●キーの下を押しながらBボタンで下に向かって攻撃することができる（ただし、一部の武器を除く）。天井にいる敵や、地を這う敵にはこうして狙いをつけ、攻撃しよう。



## ふりほどき

ゾンビなどの敵に組みつかれたら、●キーをガチャガチャして振れることでゾンビを突き飛ばし、振りほどくことが可能。振りほどかないと、いつまでも連続してダメージを受け続けてしまうので、組みつかれたら何はともあれ振れよう。



◀足元にとわりつかれたときも同様。また、一部のゾンビ以外の敵の攻撃に対しても有効。

## 移動

どんな視点であっても、●キー上で前進、左右で方向転換、下で後進することは変わらない。視点がガンガン変わるのぞい混乱しがちだが、自分が主人公になっていると考えれば、おのずこの独特の操作感にも慣れることができるはず。



▲例えば画面下に向かっていっても、●キー上でダッシュ、一歩以上入力する。



▲Bボタンを押しながら●キー上でダッシュ。重要なテクニクだ。

## 回復

このゲームでは、APGという宿屋のようなものは存在しない。体力を回復するためには、どこどこに落ちているアイテムを使う必要がある。ただし、これらのアイテムは無限ではないので、計画的に使いわいてすぐに行き詰まってしまうぞ。



◀体力を全回復するアイテム。緊急スプレー。一度使えばかなりの貴重品だ。使うときは慎重に。



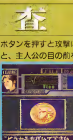
### ハーブ調合薬の効果

- グリーン+グリーン=体力2/3回復
- グリーン+グリーン+グリーン=体力全回復
- グリーン+レッド=体力全回復
- グリーン+ブルー=体力1/3回復で毒消し
- グリーン+レッド+ブルー=体力全回復と毒消し

## 調査

R1ボタンを押しながらBボタンを押すと攻撃になるが、Bボタンをただ押しただけで、主人公の目の前を調べることになる。物を拾うなど、アイテムの入手はこうして行うことになるのだ。また、弾丸を床を開けたら階段を上ったりするときも、その目の前でBボタンを押す必要があるぞ。

▶アイテムを手に入れたら、アイテムウインドウを開いて調べよう。





# レオン・S ・ケネディ

燃える正義感で  
悪夢に羽打ち新米警官

奮闘早々の大遅刻で、今回の惨劇の直接的な被害を回避したレオン。彼はラクーン市警に配属されたばかりの実戦経験などまったくない新米警官。はたして彼は、この惨劇の中から生き残ることができるだろうか……。

クレア編より登場する敵が多い!!  
効率よく弾薬を使って行こう!!



## レオン固有 装備アイテム ライター

アイテム欄に関係なく、レオンが常備しているのがライター。暖炉などに火をつけることが可能なアイテムだ。これを利用する仕掛け（それもストーリー展開に関わるもの）もいくつかあるので、ライターの存在は常に頭の片隅に置いておくようにしよう。



## <登場人物>

パートナー  
エイド・ウォン



前作の洋館事件で消息を絶った恋人のジョンを探しにラクーン市へやってきた中国系アメリカ人の女性。抜群の射撃技術と、人並みはずれた行動力を併せ持つ。

情報通のジャーナリスト  
ベン



レオン編にのみ登場する、今回の事件のカギを握っているであろう男性。フリーのジャーナリストで、かなりの切れ者らしい。現在は警察署地下の留置場に、自ら進んで拘置されている。初めてレオンに会ったときは、今一つ協力的ではないが……。

## レオン 使用 武器

### コンバット

攻撃力  
1



使用回数に制限のない唯一の武器。ただ、今回のゾンビにはナイフ攻撃が効きづらいため、これのみで乗り切るのは至難の業だろう。

### ハンドガン

攻撃力  
8



HS&K VP70。9mmパラベラム弾を使用するハンドガン。ハンドガンの弾を1度目に18発まで装弾可能。反動が小さく扱いやすい。

### ショットガン

攻撃力  
30



レミントンM1100。広範囲に攻撃が可能。接近すれば集弾率がアップし、破壊力が爆す。ショットガンの弾を5発まで装弾可能。

### ハンドガンパーツ

3連射が可能になる



HS&K純正のホルダー。HS&K VP70に組み合わせて、フルオート3連射が可能になる拡張パーツ。

●レオン編のみの内容。最終のカスタマイズ。パーツを入手したら早速組み合わせて、武器の強化を図ろう。今回紹介するのはこれだけだが、ほかにもいろいろあるはず。

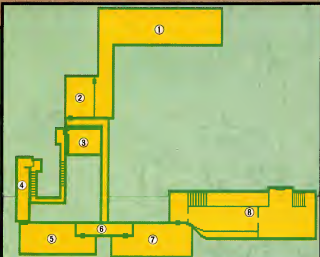


※武器の攻撃力は「NORMAL」モードのもので、コンバットナイフの攻撃力は「1」としたときの比較です。  
なお、ショットガンは弾が尽ければ直ぐに攻撃力が上がります。上記のデータの数は最近距離で発射したときのものです。



# 市街地

暴走するトレーラーの激突を避けるために、クレアと離れ離れになってしまったレオン。最初の目的は、別れてしまったクレアと再会するため、そして身の安全を確保するために、警察署へ向かうことだ。ただし、この街はすでにゾンビが徘徊するデングジャゾーンと化している。はたして無事、警察署へたどり着くことができるだろうか……？



## ① 裏通り西 ガンショップへ駆け込み!

ゲームのスタート地点。ゾンビが数匹いる以外には、取りたてて何もないエリアだ。弾薬がもったいないのでゾンビは無視し、ガンショップへ駆け込みよう。



▲ゾンビは走ってよける。またらに相手をしていると、弾薬がいくらか減ってしまう。

## ② ガンショップ ショットガン入手!

ガンショップに入るとイベントが発生する。店内には2カ所に**ハンドガン**の弾があるのだから、それらに取っておこう。奥へ進むとゾンビが店内に入ってきた。主人公が襲われてしまう。彼の死体を調べると**ショットガン**を手に入れることができる。ゾンビの数が多いため、商用なダメージを受けてしまう可能性が高い。ショットガンは警察署でも入手できるので、この段階で無理をしてまで取る必要はないだろう。



▲ここには体力が尽きたらしく、このショットガンを手に入れるには、奥の部屋まで進む必要がある。

## ③ 路地 背後に注意!

この路地を奥まで進むと、途中にある金庫の扉を開けてゾンビが襲い掛かってくる。バレットをばねは金庫にこし攻撃することができるので、あらかじめ金庫の向こうにいるゾンビを倒しておくとあとが楽。弾薬を無駄にしたくないのなら、一度ゾンビに噛みつかれてから振りほどき、その勢いで後続のゾンビを駆逐し、その隙を駆け抜けろという手もある。なお、路地の奥には**ハンドガン**の弾が30発分だけある。



▲壁から出てくるゾンビは、奥の部屋まで進む必要がある。

## ④ 裏路地 無理をせずに倒して進もう

ここにはゾンビが3体いる。走ってかわすことも可能だが、通路の幅が狭いため少々危険。無難に倒して進んだ方がよい。



▲最初の1体は、段差こしに攻撃すると安全に倒せる。

## ⑥ バス車内 速いゾンビに気をつけろ!

食事中のゾンビを避けてバスの中に入ると、何やら変な音が聞こえるはず。実はここには、初登場の速いゾンビがいるのだ。バスに入ってからすぐのところに**ハンドガン**の弾が置いてあるので、そちらに気を取られていると足元にまとわりつかれてダメージを受けてしまう。まずは確実に速いゾンビを倒して、落ち着いて**ハンドガン**の弾を手に入れよう。



▲速いゾンビには、銃口を下に向けて攻撃すればOK。

▲ここには速いゾンビのほかに、もう1体ゾンビがいる。

## ⑦ 表通りB 下車直後は危険がいっぱい

バスを降りると、目の前にゾンビが。すかさず左に方向転換して、ダッシュで逃げよう。倒れても無用なダメージを受けるぞ。



▲ここにはゾンビが大量にいる。警察署敷地までダッシュだ。

## ⑧ 警察署敷地 奥の地下通路から進もう

ここから警察署入り口までは、2通りの進み方がある。オススメは奥の地下通路。こちらには、敵が一切登場しないのだ。



▲地下通路には、3体のゾンビが待ち受けているのだ。







## 10 1Fホール

### スピードのカギを手に入れよう

警察署に入ってきたすぐの場所がここ。最初に来た時点では、⑧西オフィスに行くことができない。そこで入手した**ブルーカードキー**を中央にある端末で使うことにより、⑨待合室と診察廊下へ行くことができる。なお、ここには**ハンドガン**の**弾加減**と**インクリボン**、記録をセーブするための**タイプライター**が置いてある。また、入り口近くの石像に**ユニコン**のメダルを使うと、**スピードのカギ**を手に入れることができる。



▲ユニコンのメダルを使ってきたら、ここで使う。これでスピードのカギが手に入るのだ。



## 11 取り調べ室A

### 電気コード…どうする?

この部屋では、**ルークプラグ**、**救急スプレー**、**電気コード**の3つのアイテムを手に入れることができる。この内**電気コード**は、⑬西廊下と⑭東廊下Bのどちらかで使うと、シャッターを下ろすことができる。だが……。



▲使える場所が2ヶ所あるのに、電気コード自体は1つしかないのだ。

## 12 取り調べ室B

### 特に太いものはないけど……

この部屋の中にあるテーブルには、**小さなカギ**が置いてある。一定時間おきにキラキラ光っているのを、特別もしやすいはず。これは、カギのかかった机に使えるもの。とりえず取っておこう。



▲ここには小さなカギが一つ、何かと利用するのに取っておこう。

## 13 休憩廊下

### ショットガンが必須!

ここには、ゾンビが大量に待ち構えている。ショットガンを使って、2〜3体ずつまとめて倒すのがベスト。廊下の途中には**グリーンハーブ**があるので、ダメージを受けてしまった場合はこれを使って回復しよう。



▲ここにはゾンビが大量に、ショットガンが必須になる。

## 14 東廊下A

### ハーブを調合しておこう

ここにはゾンビが3体いる。しかし、重要なのはそれよりも、**レッドハーブ**の存在。これを**グリーンハーブ**と調合すると、体力が全回復する**調合薬**になるぞ。



▲ここにはゾンビが3体いるが、食料調合のハーブがある。

## 16 東オフィス

### 警察署の地図をゲット!

この部屋には、ゾンビが5体いる。机など、移動を妨げるものが多いのでゾンビを避けるときには要注意。また、遠いはずのゾンビもいるので気をつけよう。視点によっては気づきにくい場合があるので、油断しているとき無用なダメージを受けてしまう恐れがある。目につくところにいるゾンビを全部倒しても、気を抜かないようにしたい。なお、この部屋にある小部屋内部の倉庫には、**警察署の地図**と**ショットガン**の弾が入っている。倉庫を開けるためのナンバーは、⑨待合室にある案内図に書いてあるぞ。また、⑭非常階段へ通じる扉の前にも倒れている死体は、**ハンドガン**の弾を持っている。



▲廊下下へ進む。気づきにくい、実はここに、遠いゾンビがいるのだ。

▲ここでは待合室にあった案内図の裏に隠れていた。これで警察署の地図が手に入るぞ。

## 17 東廊下B

### アイテムの補充を忘れずに

ここには**グリーンハーブ**と**ショットガン**の弾が置いてあるので、忘れずにゲットしておこう。



▲ここにはグリーンハーブとショットガンの弾が置いてある。

## 19 非常階段

### グリーンハーブを2つ入手

このエリアの1階部分には、**グリーンハーブ**が2つある。調合して持っておくと心強い。



▲グリーンハーブが2つある。調合して持っておくと心強い。

## 20 小屋

### 重要アイテム、バルブハンドルを手入!

ここには、今後数回に使うことになる重要なアイテム、**バルブハンドル**を手に入れることができる。**ハンドガン**の弾も置いてあるので、必要ならば取っておいた方がいい。またインクリボンがあれば、ここにある**タイプライター**でセーブすることも可能。なお、奥にある扉を開けるとゾンビが2体入ってきてしまいいい(別に倒さずに逃げてもOK)。外に出ることはできない。扉を開けてもいいけどもいはいは、この扉には手を触れないでいた方が無難だ。



▲扉を開けるとゾンビが2体入ってくる。危険を避けるため、扉は開けず。



▲部屋を開けるとゾンビが2体入ってくる。危険を避けるため、扉は開けず。

## 21 敷地裏

### フットワークで切り抜ける

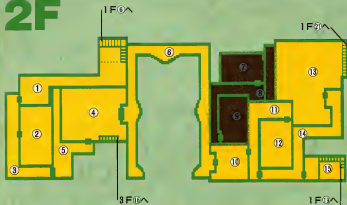
ここにはゾンビが3体出てくるが、道幅も広いので十分走って逃げられる。戦闘は避けよう。



▲ここにはゾンビが3体出てくる。道幅も広いので十分走って逃げられる。戦闘は避けよう。



2F



3F

# 警察署 2F・3F

警察署1Fと並んで、序盤の探索の場となる警察署2F。1Fに比べるとある程度自由に動けるが、その分話のポイントとなる部屋は少なめになっている。3Fは、行くこと自体は可能なのだが、現段階では特に何もないエリア。今のところは無視してしまってもOKだろう

①

## 2F階段

### バーজনハートと目玉をゲット

2つの画像を、真ん中の石像をはさんで向かい合うように動かし、床の印にあわせる。これで2つ目のバーজনハートが入手できる。

②

## S.T.A.R.S.ルーム

### クリスの机を調べよう

ここには**ハンドガン**の弾と**救急スプレー**がある。また、クリスの机の上には**クリスの日記**と**ユニコーンのメダル**が、出口近くのロッカーには**ショットガン**があるので取り逃さないように。

③

## 西廊下A

### スペードのカギが必要

この先の扉は**スペードのカギ**で開く。無い場合は1階ホールに取りに戻る。

④

## 図書室

### すべては電源を入れてから

書架には移動ボタンがついている。ただ、いきなりこのスイッチを押しても何も起こらない。まずは階段から上になり、その先にある落し穴から下に落ちよう。すると、そこに電源供給のスイッチがあるので、それを押す。これで初めて書架の移動ボタンが反応するぞ。あとは、ヒントとなる絵の通りに書架を移動させるだけ。すると、壁がスライドし、**ビショッププラグ**を入手することができる。また、部屋の隅の机の上には**レッドハープ**が置いてあるので逃さず取ろう。



▲まずはここにある電源スイッチを入れよう。すべてはそれから始まるのだ。

⑤

## 西廊下B

### ハンドガンが待望のパワーアップ

ここには**ハンドガン**の弾がある。また、**小さなカギ**を使えば机の中から**ハンドガンパーツ**が入手でき、**ハンドガン**をパワーアップできる。

⑥

## 2Fホール

### 1Fとの行き来が楽に

この部屋の中央にある折りたたみ式のハシコを下ろせば、1F西ホールと2Fの間がつながり、1Fと2Fの行き来が楽になる。

⑩

## 2Fセーブルーム

### 署長秘書の日記Aには意外な事実が…

ここには**署長秘書の日記A**や、**小さなカギ**がある。また**アイテムボックス**や**タイプライター**があるので、休息するには最適な部屋といえる。

⑪

## ヘリ廊下

### 火を消せば先に進める

⑪屋上でヘリの火を消せば、この先にある⑫美術倉庫へ進むことができるようになる。

⑫

## 美術倉庫

### ダイヤのカギを入手!

ここには**ダイヤのカギ**と**ショットガン**の弾がある。また、奥の彫像に**バーজনハート**を2つともはめ込むと、**キングプラグ**を入手することができる。

⑬

## 屋上

### バルブハンドルを使って火を消せ!

ここには炎上するヘリがある。会場の向こう側の給水塔で**バルブハンドル**を使えば、ヘリの火を消すことが可能。

⑭

## 2F裏口

### ガラスに注意して抜けかけろ

ここではガラスが壊っていく。途中の死体が**ハンドガン**の弾を持っているが、無視した方が無難。

⑮

## 2F非常階段

### とりあえず一息

裏口階段の2F側。こちらには**グリーンハープ**が置いてある。体力が減っていたら回復しておこう。

⑯

## 3Fホール

### ここはタダの通路

⑯図書室と⑰時計台をつなぐ通路。ただの廊下で、アイテムもなければ敵もない。

⑰

## 時計台

### 上へは行けるが…?

**四角クランク**を使えば階段が降りてきて、時計台の上へ行くことができる。が、現段階では何も無い。



## ① 留置場地下

重要地点を結ぶ通路だが…

②留置場と③犬舎を結ぶ通路。ハンドガンの弾があるがほかには特筆することはない。

## ② 留置場

謎の情報通・ベン登場

ここに来ると、エイダが言っていたベンに会うことができる。ただ、暴発直前ではりつくしもなく、ろくに話をしてもらえない。またあとで来るとして、今は先を急ごう。なお、ベンのいる牢屋のとなりに、**ブルーハーブ**と**グリーンハーブ**が置いてある。また、この牢屋には**マンホールオープナー**があるので取っておこう。

## 警察署地下

カギのかかった扉を1つずつ開け、地下へとやってきたレオン。このエリアでは、今回の惨劇をなんとか生き抜いている、2人の人物と出会うことになる。



たては牢屋のなかで、レオンはベンと出会う。



## ③ 犬舎

地下への入り口がここ…

**マンホールオープナー**があれば、ここにあるマンホールから下水処理場へ行くことができる。まずは**マンホールオープナー**を入手できる②留置場へ向かうのがいいだろう。なお、ここには**レッドハーブ**と**ブルーハーブ**がある。とりあえず今のところは**ブルーハーブ**は必要ないが、取っておけばあとで必ず役に立つはず。

## ④ 地下駐車場

エイダとの初の出会い

ここで初めて、レオンはエイダに出会う。扉をふさぐトラレーをエイダと協力してどかし、その先からエイダのいう情報通のベンに会いに向かう。なお、ここには**グリーンハーブ**がある。

## ⑧ 機械室

このパネルは…?

ここには**警察署地下の地図**と**グリーンハーブ**がある。また、予備電力操作パネルもあるが、別段階ではスイッチを入れても特に意味はない。ただ、どこかの部屋の扉に電気が供給されるようだが……。

## ⑨ 地下東

ゾンビ犬を倒しておこう

ここにはゾンビ犬が2匹いる。走り抜けてもいいが、倒しておいた方が安心。

## ⑪ 外堀

用がない場所だけど…

ここには**レッドハーブ**がある。ちなみにレオン編ではこの先に行く必要はない。

## 下水処理場

今のところ紹介できるのは、左右の数部屋のみ。このエリアの中央部には、一体何が……?

## ② 処理場A

プラグが1つ足りない…

ここから先に進むにはプラグが4つ必要。別段階では戻れるしかない。

## ③ 処理場地下2

プレイヤーキャラがエイダにチェンジ

一度②処理場Aへ進み、そこからここへ戻ると、プレイヤーキャラがエイダにチェンジするイベントが始まる。彼女に変わると、その先を探索することになる。レオンはエイダが帰ってくるまで待機。



▲レオンを足場に通気口へ下から覗き込まないように。

## ④ 処理場セーブ西

その名の通りセーブが可能

ここには**ブルーハーブ**がある。**タイプライター**もあるので今後に備えセーブしておくといい。

## ⑤ 処理場地下通路

マンホールを抜けると…

警察署地下の犬舎からマンホールを通ってくると、ここに出る。この狭い場所にくモが1匹も出てくるのだ。注意。



## ⑨ 工事中通路

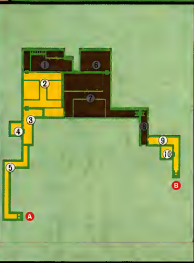
この先には進めません

ここには**ハンドガンの弾**があるが、レオン編ではこの先には進めない。

## ⑩ 処理場セーブ東

一応セーブができるけど…

ここには**タイプライター**があら、セーブ可能。ただ、この部屋は用がないので視察してもいい。







# クレア・レッドフィールド

特殊作戦部隊S.T.A.R.S.に所属していた兄、クリスが突然消息不明！ 好奇心旺盛で活発な少女クレアは、兄の行方を追ひ、単身ラクーンシティへ乗り込むのだった。数々の惨劇と試練が待ち受けていることも知らずに……



## 数ある武器を使い分けて戦うのがポイント



クレアは、このように様々な武器を使い分けて戦うのがポイント。

クレアはオゾンでは、能力が低いとされている。そのため、彼女の武器はオゾンでも少ない。その中でも最も多いのは、ハンドガンとボウガンである。また、彼女の武器は、オゾンでも少ない。

クレアは、オゾンでは、能力が低いとされている。そのため、彼女の武器はオゾンでも少ない。その中でも最も多いのは、ハンドガンとボウガンである。また、彼女の武器は、オゾンでも少ない。



## <登場人物>

パートナー・シェリー・バーキン



アンブレラ社で働くシェリー

母親の言いつけを守り警察署へと逃げ込んでいる女子。両親はアンブレラ社に勤めている。下水処理場の工事中道路で、マイキャットとして操作可能に。

## ラクーンシティ警察署長



警察署を取り仕切る人物。趣味は古美術品の収集と動物の飼育。それらの展示室はすでにいっぱい。うよう、署内の各所に彫像や絵画を飾っている。以前は人望ある人物だったみたいだが、最近では悪いワザも使われている。今回の事件との関係は？

## クレア固有装備アイテム キーピック

レオン編には「小さなカギ」というアイテムがあるが、クレア編には存在しない。なぜなら、それを必要とする場所は、すべてこのキーピックで開錠できるからだ。おもな使用場所は、カギのかかった小さな机の引き出し。

机を開け、キーピックを使う。



## クレア使用武器

### コンパクト

攻撃力 1



前作よりも確実に攻撃力がダウン。また障害物があると振れなくなるのも弱点。アイテムボックスに入れてしまうのも1つの手だ。

### ハンドガン

攻撃力 5



ブローニングHP。8mmパラベラム弾を使用する大型拳銃。最高13発まで装弾可能。反動が少なく、とても扱いやすい武器だ。

### ボウガン

攻撃力 10



おもにハンティング用として利用されるもの。最大18発まで装弾可能。ただし3発ずつ放つため、6連射すると弾切れになる。

### グレネード

攻撃力 30



M79グレネードランチャー。3種類の弾薬が使用できる汎用性の高い武器だ。装弾可能な弾数は無限。前作と異なり、装弾されている弾薬を使い切らなくても、残り弾数はそのまま、別の弾薬に交換できる。

### 火炎弾

攻撃力 30



火炎弾

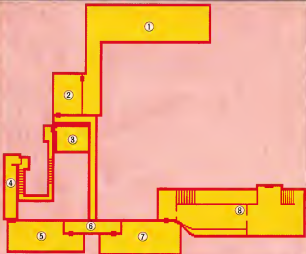


# 市街地

炎上するトレーラーを挟み、離ればなれになってしまったクレアとレオン。2人は警察署で落ち合う約束を交わし、それぞれの道を歩き始めるのだった…。市街地での戦いは、装備が不十分にもかかわらずゾンビの数が多い。それに目的の警察署まで回復アイテムが登場しないなど、最初にしてはキツイ内容だ。はたして無事に到着できるか？



▲いきなりゾンビと対峙するクレアとレオン。最初の道はキツイ。



## ① 裏通り西

武器は使わず走って切り抜ける

スタート地点となるこの道路には、合計7体のゾンビが徘徊している。しかし道幅が広いので、余裕で逃げるのが可能。ここで消耗するのは得策ではないので、一気に走り抜けてしまおう。



▲数分だけ時間と体力のムダ。周囲にある歩道を利用して突破だ。

## ② ガンショップ

1度裏口から出てチャンス等待

店に入ると主人との会話イベントがスタート。それを終えたあと、小さい方のカウンタを奥へ進み戻ると、4体のゾンビが店内に入ってきて主人を襲う。ここではカウンターの奥にあるハンドガンの弾x2と、主人が持っているボウガンが手に入る。ボウガンを取るときはゾンビが侵入後、1度裏口から外へ出るのがポイント。



▲ゾンビが入ってくるムービーが来た後、店の裏口からいったん外へ出よう。



▲主人の死体を倒るとボウガンが入手できる。これで戦力アップだ。

## ③ 路地

あらかじめゾンビの数を減らすべし

路地を奥に進むと、金網を壊すといった3体のゾンビがなだれ込んでくる。こども達で逃がしたいところだが、次の行き先はその金網の奥なので戦況は避けられない。突破法としては、まず最初に金網の横を通り過ぎるときに2体のゾンビを倒してしまおう。こうしておくと、路地に入ってくるゾンビが1体だけになるのだ。この1体を倒せば奥に道が確保できるだろう。



▲数分だけ時間と体力のムダ。周囲にある歩道を利用して突破だ。

## ④ 裏路地

障害物越しに攻撃だ

階段を下りたところに1体、その先の路地に2体のゾンビが待ちかまえている。ここは一気に駆け抜けることも可能だが、操作を誤ると倒れてしまう恐れアリ。安全策をとるなら、最初の1体を障害物越しに攻撃し、倒してから進むのがベストだ。

## ⑤ 表通りA

食事中のゾンビは無視

歩き始めると、それまで食事中だった4体のゾンビが一斉に向かってくる。だが戦う必要はまったくない。無視して先のバスへ急ぐ。

## ⑥ バス車内

足下のゾンビに注意

最初に向かってくる這いずるゾンビは、ハンドガンを下に向けないと倒せないの注意！ もう1体は普通に撃てば倒せる。この2体を倒し、後部シートからハンドガンの弾を入手したら先へ進もう。



▲倒すにはハンドガンを下に向けよう。倒すにはハンドガンを下に向けよう。

## ⑦ 表通りB

こども止まらず一気に突破だ

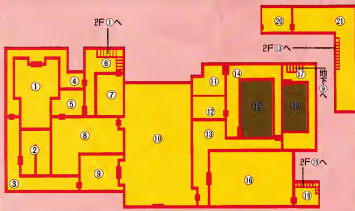
8体のゾンビが徘徊しているが戦う必要はまったくない。それに警察署は目前なので一気に走り抜けてしまおうのがベストだろう。逆に相手をしていると倒まれる危険性があるので注意だ。

## ⑧ 警察署敷地

警察署に入るまで気を抜くな

地上を盗んで階段を下りて地下を進んで、警察署の入り口にはたどり着ける。地上にはゾンビが2体うつっているの、安全策をとるなら地下を進もう。ちょっと迷子になるけど。





# 警察署1F

警察署にたどり着いたクレアはS.T.A.R.S.のオフィスを目指す。そこに兄の姿はなかった。一体何が起きたのか? 数々の疑問を抱きつつも、

脱出経路の探索を開始するのだった。1Fにはカギが多い。ダイヤ、スベード、ハート、クラブの4つのカギを探し出せ!



▲カギはアイテムボックスの中に入れてしまわず、常に持ち歩くこと。

## ① 捜査会議室

暖炉の仕掛けはライター入手後に!

この部屋では**作戦報告書1**と**バーজনハート**を入手できる。ただ**バーজনハート**は、2Fセーブルームにある**ライター**を取ってからでないと入手できない。最初に訪れたときは、**作戦報告書1**だけを入手して先へ進もう。

**ライター**を入手したら、部屋奥にある暖炉の前で使用。これで**バーজনハート**が入手できる。**バーজনハート**は、2F美術倉庫で使う重要なキーアイテム。後、周回になるだけに忘れがち。十分注意だ。



▲レオンと違い、クレアはアイテムとして**ライター**を入手しないといけない。

## ② 資料室

胸立を押してクランクを入手だ

**スベードのカギ**で入室可能。ここでは**バトルル報告書**と**インクリボン**、それに**四角クランク**を入手できる。**四角クランク**は、まず部屋の奥にある樹立を押す。そして突き当たった所で樹立に登り、板の上を渡れば入手できるぞ。



▲四角クランクは2Fのセーブルームで使う。このため、クレアはここへはクランクで入る。

## ③ 西廊下

敵のリッカーは無視して突っ走れ

警官の死体から**ハンドガンの弾**、廊下で**グリーンハート**を入手可能。武器のグレナードランチャーなしにリッカーと戦うのはかなりキツイ。最初は無視しよう。

## ④ 会議室前

手に捕まっても心配なし

窓から飛び出してくる手に捕まっても、まったくダメージは受けない。無視して丸を急ごう。

## ⑤ 押収倉庫

プラスチック爆弾をゲット

**ダイヤのカギ**で入室できる。部屋には6体のゾンビが待ち受けているため、グレナードランチャーは必須。必ず装備して突入すること。引き出しからは**フィルムA**、**ボウガンの矢**、**プラスチック爆弾**の3つが入手できる。特に**プラスチック爆弾**は重要なので取り忘れないように! また、もう一方の扉は⑧西オフィスへと続いている。



▲アイテムボックスに入れておこう

## ⑧ 西オフィス

区切られた部屋奥で信管を入手!

この部屋には2度訪れることになる。まず1度目は警察署に入った直後で①1Fホールから。そのときに入手できるのは**ブルーカードキー**のみ。そして2度目は**プラスチック爆弾**の入手後で⑤押収倉庫から。このときは**ハンドガンの弾**、**グリーンハート**、**レオン**あてのメモ、**信管**を入手できる。敵はゾンビが1体だけだが油断は禁物。



▲⑧西廊下と⑧西オフィスで入手した2つのアイテムを組み合わせると……

## ⑥ 階段廊下

4体のゾンビは倒しておこう

⑦写真暗室で2Fへと続く階段があるため、ゲーム序盤では機動に行き来することになる。そのため、4体のゾンビは必ず倒しておこう。なお、アイテムは**グリーンハート**が2つ置いてあるだけ。

## ⑦ 写真暗室

フィルムの現像はここで!

**インクリボン**と**作戦報告書2**を入手できるほか、**アイテムボックス**と**タイプライター**も完備。フィルムの現像も可能。



プラスチック爆弾



信管



▲プラスチック爆弾は信管が1つ。これで2Fへ廊下のドアが開く。

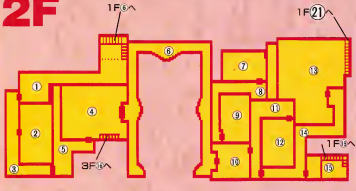






2F

3F



# 警察署 2F・3F

必死に脱出経路を捜索していたクレアの前に、1人の少女が現れる。少女の名はシェリー。だがシェリーはクレアと呼びかけも聞かず、再び姿を隠してしまふ。はたしてこの少女は……。2Fはカギを使う場所が少ない代わりに、トラップがいっぱい。知恵を絞って突破していこう。

## ① 2F階段 石像が顔を合わせるように置き変える

1F階段下を登った先の通路。ここには**パーシジョンハート**を隠す石像と、そのほか2体の石像が並んでいる。宝石は背中合わせになっている。2体の石像の位置を入れ替え、顔を合わせるように所定の場所に置けはOK。



▲2体の石像を緑色の色が変わっている場所まで移動

## ② S.T.A.R.S.ルーム グレネードランチャーはここで入手!

**グレネードランチャー**、**ハンドガン**の強。そして1Fホールで使用する**ユニコーンのメダル**、さらに**クリスの日記**と**クリスの調査報告書**を手に入れる。また奥の壁を剥ぐとS.T.A.R.S.メンバーの写真が……。



▲グレネードランチャーはロッカーの中にある

## ③ 西廊下A ゾンビを倒してシェリーを救出

1Fホールで**スペードのカギ**を入手してからこの廊下へ来ると、ゾンビに追いかけられているシェリーに出会う。ゾンビを倒し、先へと進んでいこう。

## ④ 図書館 本棚は絵の通りにすらすらのだ

**レッドハープ**と**サーベントストーン**を入手できる。**サーベントストーン**は、まず階段を登って通路を進み、落とし穴で下の小部屋に落ちる。小部屋にはス



▲本棚の横にあるスイッチを押し、絵と同じ位置にすらすら

イッチと、仕掛けを解くヒントとなる絵が飾られているので要確認。そのあとスウィッチを押して小部屋の外へ出る。最後に5つの本棚にあるボタンを押し、その位置を絵の通りにすらすらせはOK。

## ⑤ 西廊下B レオンと合流。しかし……

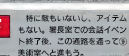
レオンに出会い、会話イベントが発生。廊下の行き止まりでは、**ハンドガンの弾**と**火炎瓶**を入手できる。



▲レオンは必ずしも出会う必要はない。レオンは必ずしも出会う必要はない。

## ⑥ 2Fホール 新たな道を確保せよ!

中央にある折り畳み式のはしこは必ず降ろしておくこと。これで1階との行き来が楽に。ただ、ゾンビ3体が徘徊しているのが油断は禁物だ。



## ⑦ 署長室 署長の部屋にはまだ謎が……

机の上にある女性の死体を調べると会話イベントが発生。だがこの時点ですべてのアイテムはないので、イベントを終えたら反対側にある扉を抜けて先へ進もう。奥にある⑨美術室でのイベント終了後、再びここを訪れると署長の家が消失、**ハートのカギ**と**署長の手記**を入手できる。椅子の後ろにある絵を調べると絵が横にずれて、何かをはめ込むボードが出現。そこには**サーベントストーン**と**イーグルストーン**がはまり、そして……。



▲この部屋にはまだ謎がある

## ⑧ 署長室廊下 奥の美術室へと急げ

特に敵もいないし、アイテムもない。署長室での会話イベント終了後、この通路を渡って⑨美術室へと進もう。

## ⑨ 美術室 シェリーと2度目の対面

奥の小部屋に入ったら壁にあるスウィッチを押し、部屋を照る。そのあと、先へ進むとシェリーとの会話イベントが始まる。ここには**槍**、**カギ**と**銃**がある。ここには**槍**、**カギ**と**銃**がある。ここには**槍**、**カギ**と**銃**がある。



▲ここでシェリーの身の上が明らかになる



## 10 2Fセーブルーム

ライターはここでゲットだ

ライター、インクリボン、秘密の日記A  
を入手可能。アイテムボックスとタイプラ  
イターもあるので攻め拠点に最適な部屋だ。

## 11 ヘリ廊下

プラスチック爆弾を使用!

ヘリの炎を消し、壊れた扉の前でプラス  
チック爆弾を使えば、⑦着陸室への道が開  
ける。ただ、2体  
のゾンビには注意。



▲1F西オフィスで組み  
合わせた爆弾を使う

## 12 美術倉庫

2つのバーজনハートを使え

ここでは、ダイヤの  
カギとジャガーストーン  
(半分)を入手可能。  
ジャガーストーンは2  
つのバーজনハートを  
石像にはめればOK。



▲女性のレリーフにバ  
ーজনハートをはめる

## 13 屋上

燃えさかるヘリの炎を消せ

扉は⑩2F奥口、階段を下りると1F敷  
地裏に続く。1F小部屋で取った**バルブハン  
ドル**を道路の奥で使うとヘリの火が消せる。

## 14 2F裏口

複数のカラダが襲撃してくる通路。警官  
の死体を調べると、**ハンドガン**の弾がある。

## 15 2F非常階段

1F右階段へと続く屋外の階段。ここに  
は**グリーンハーブ**がある。

## 16 3Fホール

2F図書室から続く廊下。特に敵もいな  
いし、アイテムもないただの通路。

## 17 時計台

**四角クランク**を使用すれば少し階段が開  
れる。だが、それだけではなさそう……。

# 警察署地下

新たな脱出経路を探し、ク  
レアは警察署の地下。そして  
下水道へと足を運ぶのだっ  
た……。クリアの場合、地下  
は単なる通過点。アイテムを  
入手したら先を急げ!



手前側の壁の下のマート  
ン2個を倒す

4まで足を運ばないで  
後半に回れよう



## 4 地下駐車場

クリアには関係のない場所かも

レオン側では重要な場所となるのだが、クリア編では何  
も起こらないようだ。駐車場の奥にある**グリーンハーブ**を  
入手したら、引き返して別の道を進もう。

## 8 機械室

今は意味不明でも……

**グリーンハーブ**と**警察署地  
下の地図**を入手できる。予備  
電力操作パネルは、この時点  
ではまったく機能不明。突に  
はまず先へ進もう。



▲パネルは、どをあげて操作で  
きる。どうやらスイッチを上下  
して、倒置量を変えられる……

## 9 地下東

狭みうちには十分注意だ

1F右階段直下に続く通路。2匹の  
ゾンビ犬がうろついているので、ジワ  
ジワ進みつつ倒していこう。

## 11 外堀

ゾンビ犬は無視して走れ

地下東と下水道処理場の工事通路を  
結んでいる場所。**レッドハーブ**を入手  
できる。先に進むとゾンビ犬が出現す  
る。ここはジャンプで突破。マンホ  
ールまで急ごう。倒すのは滑り道で!

# 下水道処理場

シェリーはクリアの阻止を振り切り、1人  
で行動し始める。少女の運命やいかに!

## 9 工事中通路

シェリーがマイキャラに!

処理場セーブ東に入り、通路へ入るとイ  
ベントが発生。シェリーと交代するのだ。

## 10 処理場セーブ東

必ず1度は部屋に入ること

アイテムボックス、インクリボン、タイ  
ライターがある。そのほかは特にナシ。





# テイルズ オブ デスティニー

## Tales of Destiny

### テイルズ オブ デスティニー

発売中 ▶ ¥9,500 ▶ ナムコ  
RPG ▶ MC3(ファミ通)

早くも3回目となる『TOD』攻略。今回は物語前半のクライマックス、憎きグレバムとの戦闘までをバッチリ攻略。「神の眼」を巡るスタンたちの戦いも一段落。大団円を迎えるために必ず読もう！

## グレバムとの最終決戦！ハイデルベルグまでを完全攻略！

### 幸せになれるフローチャート第3弾！

#### モリュウ城

ジョニーの手引までで城内へ突入し、バティスタと対決！

#### トウケイの町

小舟に乗ってトウケイ城の水門を開け、水路から侵入。

#### トウケイ城

セインガルド殿を全滅させて、ティベリウス大王と対決。

#### 港町スノーフィア

ウッドロフと再会。一緒にハイデルベルグ城を目指す。

#### 氷の大河

まずは、ハイデルベルグへ続く氷河のある氷の大河へ……

#### 首都ハイデルベルグ

城門前でグレバムの手下に捕まり、牢獄へ入れられる。

#### ハイデルベルグ地下通路

牢から脱出した一行は、地下通路を使って城に忍び込む。

#### ハイデルベルグ城

グレバムとの対決。神の眼を取り戻し、世界に平和が……

次号へ続く

今回のスタート地点は、前回に引き続きモリュウ城。ジョニーの登場で、仲間となるキャラは全員揃ったことになる。今回は、ストーリー上において重要なイベントが多い。物語を深く理解するために、セリフの1つ1つも見逃さないように。また、敵もダンジョンにパワーアップしているの、心してかかろう。



▲ついにグレバムと剣を交えることに！ 前半の山場だ。

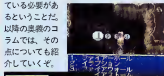
### 前回までのあらすじ

ひょんなことから、意志を持つ剣・ソーディアン所有者となったスタン。同じソーディアンを持つ、ルーティ、リオンと共に、セインガルド王から、神の眼の調査を依頼される。が、神の眼は、グレバムという男の手によって奪い去られており、一行は神の眼が安置されている神殿の司祭・フィリアを仲間に加え、グレバムを追うことに。そして、フルバレイス、ノイシュタットと戦いを繰り返し、ついにはアクアヴェイルにグレバムの本拠地を発見する……。

## 驚愕！ 前回、謎に包まれていたアノ事実が判明

### ◎ 奥義習得とレベルの関係

前回、「奥義習得には一定のレベルが必要」と書いたが、実はスタンだけではなく、ディムロスにも奥義習得に適正レベルがあることが判明。「必殺技+奥義」から成る奥義は、その元となる技(術)をスタンとディムロスの2人とも覚えている必要があるということだ。以降の奥義のコラムでは、その点についても紹介していくぞ。



▲出題される問に正解しなくてはならないのは、どの段階でも共通事項。  
▲ディムロスは破壊しない、はかの武器に使用しないように。

### ◎ 2種類のリングに隠された効果

これまでの冒険で入手 (本誌を見てればバッチリだね?) した、2種類のリング。その利用法については謎に包まれていたが、実はこんな効果が隠れていた！

#### チャネリング

覚悟したキャラは、戦闘時に別のコントローラ (マルチタップで最大4P) で操作が可能。装備画面右上の並びで、1P、2P…の順に対応する。



▲技も使用可能。念珠(?) のキーンセル「サーナガル」もOK！

#### テクニカルリング

これを装備すると、戦闘時の操作モードに「マニュアル」が追加。これは、移動やダッシュなど、キャラのすべての行動を自由に操縦するモードだ。



▲モードはセレクトでチェンジ。前の状態に戻ることもできるぞ。







やっと開かずの扉を開け、くぐり抜けたその先は……まったく同じ構成のダンジョン(笑)。この階層も基本的には前の階層と同じく、ノレビルによる絶排水(②)と、足場を助けて通路を作るタイプのトラップがある。②や③の位置にあるブロックがそれ。マップの方はハメ込んである状態で作成してあるので、参考にしてほしい。また、この階層を象徴する2つのトラップについては右の図みにまとめてあるので、そちらを見るように。例によって②の近くの扉は、水がある(電気の流れている)状態でなければ開かないぞ。

## さて、誰を残す?

⑤の部屋にはオルガンがあり、弾いている間だけ上巻の扉が開くという仕掛けになっていた。ここぞとばかりに、ジョニーが音楽りを上げるが、彼を採用しきらないらしいオンのひとで監視役を1人残すことになる。

スタンを除くパーティメンバーから1人を選ぶわけだが、その人物によって、別れたときと合流するときのメッセージが変化するぞ。

▲前室に考えれば、一番レベルの高い人間を残しておくべきか?  
▲余路があれば、全員のセリフを聞いてみるのも参考になるだろう。

## 啼き声を覚えよう!

総じては、②の部屋、床に8つのプレートがあり、それに触れると何やら動体(?)の啼き声が聞こえてくる。最もいい人は気づいたと思うが、「ある一定の順番」にこのプレートを踏めば、上巻の扉が開く仕掛けになっている。「ある一定の順番」は、聞かない扉を調べればわかるが、覚えるのが難しい人は、下の写真の数字の順番に踏もう。間違えた場合は、一度前室から出ればOKだ。



## 入手アイテム

- |         |         |
|---------|---------|
| ①バルブ    | ⑬アップルグミ |
| ②とがったいし | ⑭オレンジグミ |
| ③アップルグミ | ⑮アップルグミ |
| ④オレンジグミ | ⑯オレンジグミ |
| ⑤ミックスグミ | ⑰ミックスグミ |
| ⑥ミックスグミ | ⑱オレンジグミ |
| ⑦ミックスグミ | ⑲アップルグミ |
| ⑧ミックスグミ | ⑳ミックスグミ |

## 一方通行に注意

この部屋の下のマップにある②の扉は、こちら側からは開かない。⑤の部屋でのイベントが終わらせる前に、この部屋を出てしまうと、また大回りするハメになるぞ。





このカギは開かない  
この鍵の下のマップ、  
②のドアが開くのはバティスタを倒したあとイベントでのみ。よってカギもないし、何かのトラップでもないで注意。



### 入手アイテム

①ミックスグミ  
②まきおこるはのあ



セーブポイント



長かったモリウ城も、ついに最終階層。城の最上層では、バティスタとの戦いもあるが、途中のセーブポイントでは必ずセーブしておくこと。また、②と③においては、例によってバルブと足場のトラップがあるのでマップを参考にクリアしよう。



▼水を止めたあとにしか、落ちない宝箱がある。中にはディクが入っている、取り忘れないように。

### バルブはココで使え

下の階の④で手に入れたバルブは③のポンプに使うことになる。バルブさえ持っていれば、ポンプの筒で開くだけで(③ボタン)自動的に取り付けてくれる。あとは、普通のバルブと同様に開閉が可能になる。



### BOSS：バティスタ

HP	6000
TP	0
EXP	500
ガルド	120
レンズ	5

攻撃力は上がっているが、基本属性には随分変化が起きている。特に、バティスタと一戦に勝つことで「バティスタのシステム」が解放(うざったい)なので、こちらを先にクリアしよう。入手アイテム：ベルベス、アップルグミ。



高い魔法攻撃力を持つ。威力の強い魔法を使うので、魔法の威力を減らすアイテムを使うと有利。

## 無事にバティスタを倒した一行は、グレバムを追いトウケイへ…



▲リオンの部屋にも隠れるバティスタ。発見したら、といった感じだ。



▲バティスタの部屋を見て、1人旅するフィリア。その途中は……  
▲トウケイへ移動中、ジョニーは盗案を捜す。

スタンたちの猛攻に、満身創痍のバティスタ。フィリアはそんなバティスタをかばい「グレバムの居場所を教えれば、命は保証する」という。そんなフィリアの優しさに打たれたか、バティスタはフェイトを閉じ込めてある部屋で、黒いカギをスタンたちに渡し、潔く自

ら死を選んだ。「グレバムはトウケイ」と預けて……。悔恨は残るものの、一行は追えられていたジョニーの親友、次期モリウ領主・フェイトを救い出す。そして、フェイトの協力により、グレバムの待つトウケイを目指す。が、その途中、怪物の襲撃が……!?

### BOSS：クラーケン

HP	10000
TP	200
EXP	625
ガルド	512
レンズ	46

### モリウを発つ前に

#### ◎鳳凰天駆はマスターしたかな?

シエラの演習に入手できる「鳳凰天駆」を覚えるには、スタンのレベルが20、ディムロスが22あればOK。質問しよう。  
①④と答えよう。

#### ◎「ナンジャタウン」で石取りゲーム

モリウをバティスタから解放したら、港に行く前にナンジャー(前号で紹介した猫のような悪人)の所へ行ってみよう。すると、「移動ナンジャタウン」がオープンしており、「石とりゲーム」をすることができる。もちろん勝てば、品物としてアイテムをゲットできるぞ。

▲このアイテムは、移動ナンジャタウンで入手できる。

▲このアイテムは、移動ナンジャタウンで入手できる。



# トウケイ城

バティスタの口から語られた、グレバムの居場所と、アクアヴェイルを統べるティベリウス大主による、「セインガルド侵襲計画……。2人の金目を阻止するため、一行は一路トウケイへ急ぐ。水路から潜入した城内、ついにグレバムを追いつめたスタンたちが……。17

## 入手アイテム

- ①プレートメイル
- ②ジョーシービーフ
- ③ゆき
- ④ウ
- ⑤ジョーシービーフ
- ⑥ライフホトル
- ⑦ジョーシービーフ
- ⑧ジョーシービーフ
- ⑨バイキングミ
- ⑩レモンミ
- ⑪ジョーシービーフ
- ⑫ジョーシービーフ
- ⑬ライフホトル
- ⑭ジョーシービーフ
- ⑮バイキングミ
- ⑯ミックスグミ
- ⑰つりあけるちから
- ⑱ミックスグミ
- ⑲ジョーシービーフ
- ⑳ジョーシービーフ
- ㉑レモンミ
- ㉒バイキングミ
- ㉓ふるいミルコ
- ㉔むしくいリンゴ
- ㉕はすれぼろ
- ㉖おきたミカン
- ㉗ジョーシービーフ
- ㉘ゆき
- ㉙バイキングミ
- ㉚ジョーシービーフ
- ㉛しらふく
- ㉜かつかみ
- ㉝メロンミ
- ㉞オレンジミ
- ㉟アップルグミ
- ㊱ライフホトル
- ㊲メロリアンミ
- ㊳ミックスグミ
- ㊴ジョーシービーフ
- ㊵ライフホトル
- ㊶ジョーシービーフ



スタート地点



## 船に乗って城へ向かう

「城へのルートがわからない」という人は、分岐点での選択を以下のようにしよう。スタート地点から、「左・左・上・右・上」と進み、水門開閉装置を作動。その後「左・下・右・上・右・上・左」と進めば(赤いルート)、トウケイ城に到着するぞ。



スタート



## ポンプを停止させて水路を突き進め!

②や、次ページ⑤の位置にあるポンプは、停止させることによって、城内の水の流れを止めることができる。ただし、1階のポンプ(②)は、1階のアイテムを全取するつもりがなければ、止める必要はない。1秒でも惜しい人は、無視しても構わないだろう。



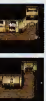
## 隠し通路を発見!!



▲「隠し通路」を発見してしまうのはなんとなく怖いモノ。

マップ上の③地点にある食数を動かす(③ボタン+移動)と、地下へと続く階段が現れる。地下の小部屋では、「ミスリルメッシュ、ひわ、クロスヘルム、レモンミ、ジャムリンゴ、ふるいミルコ、くさったミカン、むしくいリンゴ」の合計9つのアイテムが平に入るぞ。シナリオ的には、来

る必要はまったくないのだが、ぜひとも集りたい。









# トウケイ領~ファンダリア王国へ

ティベリウス大王とバティスタを倒したスタンたちは、最後の敵・グレバムを倒すために、ファンダリア王国へと向かう。しかしそこには、敵の大艦隊が待ち受けていた。

開放後のトウケイですることといえば、店で買い物をするくらいだ。ただし、このあとに行くことになるスノーファリアの町には、いい武器や防具が揃っているから、ここで無理にお金を使うことはない。あえていうなら、戦士にフィートシールドを装備させ

ること、フィリア用にシルバークロークを買うこと(回避率ならこちらを、防御力を取るならスノーファリアでミスリルメッシュを買おう)、それと食料品を購入する程度だろう。ちなみに、北東にある家の中で鍋に話しかけると、E G G が入手できるぞ。

さて、買い物が終わったら、フェイトの用意した船に乗って、一路ファンダリアへと向かう。すると、スノーファリア港直前で、敵の艦隊と戦うことになる。これがなんと、昔懐かしい「ギャラクシアン」風のシューティングゲームになっているのだ。

ショップガイド	
店名	取扱いのアイテム
進んでいる商人	アップルグミ(300)、オウシグミ(300) ライフボム(400)、バシアーボム(100)
防具屋・大砲屋	プレートアーマー(400)、プレートアーマー(800) クローク(80)、アンバークローク(100) シルバークローク(400)、クロスヘルム(500) フィートシールド(500)
酒肉屋の醸造水	アップルグミ(300)、オウシグミ(300) ミックスグミ(100)、ライフボム(100) バシアーボム(90)、スペクタクル(5) ホーリーの肉(400)、ローバババ(100) チーズ(100)
食材屋「うまい屋」	ローババ(400)、チーズ(70) ビーフ(100)、ステーキ(100) ベジタリアン(300)、ECG(150) ピーズ(100)、パン(400)、サンマ(50) しらす(200)、おまき(1000) おし(100)、おまき(300) くらま(500)
武器屋「武器屋」	ウィルソー(300)、クレセントアックス(1100) ハルバー(1100)、ジャスロッド(1000)

## ミニゲーム 海戦

ルールは簡単で、3隻並んだ自機を操って、画面上の敵を全滅させるだけ。攻撃と待機モンスターは、4隻の「船」が壁面から無限にわいてくる。高得点を狙うには、船を何隻か残しつつ、時折現れる「UFO」を落とすべくいくつかのバーストを使う。敵を全部倒したあとは、スコアによっていろいろなアイテムがもらえるので、腕に自信がある人はがんばってみよう。ちなみに、6ボタンで様子を呼べるはずでもクリアできるが、スコアは0点になってしまうぞ。

ショップガイド	
店名	取扱いのアイテム
船(UFO):500 船:200 攻撃モンスター:50 待機モンスター:10	アイテム:250
スコア	入手アイテム
0-99	アップルグミ SEAMAN
100-999	ミックスグミ SERGEANT
1000-9999	エリクサー OFFICER
10000-99999	アークラズ LEUTENANT
100000-999999	ミスリルメッシュ CAPTAIN
1000000-9999999	ミスリルプレート MAJOR
10000000-99999999	ミスリルアックス COLONEL
100000000-999999999	メックハルバード GENERAL
1000000000-9999999999	フォースリンク GENERAL

※10万以上得点するとSERGEANTとなる。

# 港町スノーファリア

ようやくやってきた、ファンダリア王国の海の玄関口、スノーファリア。町の人から目指すグレバムの情報を得たスタンたちは、さっさと首都ハイデルベルグへと向かうとするが……

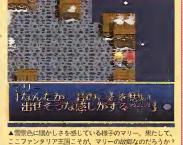
まずは「けがやのマン」を買うこと。これがないと「氷の大河」では歩くたびにHPが減ってしまう。また、この町以降は店がすべて休みなで、ここで武器・防具類を充実させておく(ミスリルの防具は必須)。資金がない場合は、宿屋のレンズ換金所を利用するといふ。ちなみに、ずっと先で起きるイベントでガルドとレンズはすべてなくなってしまう(強制)ので、ここで使い切っておくことをオススメする。



ショップガイド	
店名	取扱いのアイテム
よるすけ「武器屋」	コレバサ(100)、ニコボサ(100) プレートアーマー(800)、ミスリルメッシュ(1000) ミスリルプレート(1000)、ミスリルヘルム(700) ミスリルアックス(1000)、ミスリルプレート(500) けがやのマン(400)、レンズ(100) バインク(500)、ライフボム(100) バシアーボム(90)、おまき(400) おし(100)、おまき(300) くらま(500)

## マリーの故郷はファンダリア?

スノーファリアの港で一行がフェイトと別れの挨拶をしている最中、マリーは何かと談笑するように1人でふらふらと歩いていてしまう。様子がおかしい様子に行ったらスタンが見たのは、寂しい顔をしたマリーの姿だった。心配したスタンが話しかけると、マリーはいつもと様子が違う、元気がない。「この景色を見ていては、少し悲鬱になった……」と、ききかえようとしてマリー。望みか無い顔をしてる雲を見ながら、マリーはスタンに心の内を告白するのだった。「この景色を見ていては、なんだか昔のこの町を思い出せそうな気がする……。でも、なんだか切ないような感じが……。」



▲雲景色に涙かきを感じてる様子のマリー。果たして、ここファンダリア王国こそが、マリーの故郷なのだろうか?



## 謎の戦士ウッドロウ、再び登場!!

首都へは、北の『氷の大河』か西の『ティルソの森』を抜けるしかない。ところが、氷の大河は、巨大な氷が道をふさいでいて通れ

ない。改めてディルソの森へと向かうスタン  
たち。だが、そこで見たものは、グレバムの  
配下に誘われるウッドロウの姿だった!!



▲通汗不可能だった「氷の大洞」から、もう1つのルート「ティルソの森」へ向かった一行は、そこでグレバムの兵に襲われるウッドロウとは会う。



	10月	11月
スザン	1475	239
ルーティ	1678	249
フィリア	1677	217
マリ	1813	234

「力い×い、サケル  
き分はしないはずだ



◆ 遍っ手を倒し、ウッドロウを助けたスタンたちは、とりあえずスノーフリーアの町に帰還する。宿屋で休息を取り、ようやく回復したウッドロウは、車のでん来



▶ ウッドロフの居る位置によると、「神の眼」は首都ハイデルベルグにある王城の中に持ち込まれているようだ。ウッドロフを仲間に加え、スタンたちはさっそく首都ハイデルベルグへ向かうのだった。

# 氷の大河

マップとしてはかなり狭く、しかも一本道なので迷うことはない。ポイントは、出口前にある凍った池。抜け方。これは、マップとミニコラムを参照してほしい。また、ここで登場するモンスターとの戦いは、20%程度までレベルを上げておけば、力押しでも何とかなるはずだ。



氷を溶かせ! ソーサラーリング

ウッドロウが仲間にいる状態で入り口奥にある水に近づくとソーサラーリングを手可以获得。なお、これを使うにはレンズが必要。もし手持ちがないのなら、鍛冶屋をして入手しよう。



### 入手アイテム

- ①DISC?                      ③ルーンボトル  
②ミスリルソード          ④ふり子ぞくむかり



モンスターリスト

S・ジャイアント



大型の両腕系モンスター。食らうと刺殺してしまう強力なストンピング（踏みつけ）攻撃や何人かに貫通してダメージを与えるパンチ攻撃に注意しよう。  
入手アイテム：なし

## イエテ



いわゆる雷男。体を使った通常攻撃以外に、大きく開けた口から巨大な雷王を吐いてくる遠距離攻撃を使うなど、見た目と違って攻撃方法は多彩だ。入手アイテム：オレンジグミ

## 力一力一



チュンチュンなどと同系列の飛行型モンスター。狙いを定めて飛び込んでくる攻撃以外、特に注意すべき点もなく、まさにザコキャラといった感じ。入手アイテム：EGG、チキン

コンバットバニー



見た目はかわいもつサザだが、  
強力な脚を駆使したキック攻撃  
にはあなどれないものがある。  
攻撃力も、イエティやS・ジャ  
イアントに次いで高いのだ。入  
手アイテム：ビーストミート

ダイヤモンドダスト



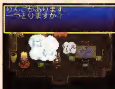
真っ白い体毛が張っているような外見の、飛行型モンスター。随分の速方からアイスストームを連発してくる、イヤなヤツ。晶術を使って早めに倒したいところだ。入手アイテム なし



ついにやってきた、昔馴染イデルベルグ。しかし、しんと雪が降り積もる街中には人がまったくなく、ところどころに死体が散らがる様子は、まさにゴーストタウンのようだった……

広い街ではあるが、酒場などにグレバム配下の兵士たちがいるのみで、なぜか街の人たちはほとんどいなくなっている。もちろんお店関係も営業はしておらず、唯一開いているのは宿屋のみという状態だ。

さて、街の北にある城門の前まで行くとマリーに関するイベントが発生する。そのあとは強制的にストーリーが進んでいってしまうので、もしもパーティーメンバーがHPやTPを消費しているのなら、城門に行く前に宿屋で体力を回復しておこう。それと、いったん街の外に出てセーブしておくことも忘れないように。



●また、日本にも、リンゴを二を採ってみると、リンゴを二個、むしういリンゴを二個、の

よりみち  
タウンガイド

## サイリルの町

ハイデルベルグのイベントに入る前に、足を伸ばしてサイリルに行ってみよう。こちらと同じくゴーストタウン状態だが、ここではマリーに関する貴重なイベントを見ることが出来るのだ。

失われたマリーの過去がよみがえる!?

サイリルに入った直後と、町の南西にある家に入ったところで、マリーの計画回復イベントが発生。このうち、これは以前マリーが住んでいた家らしく、見覚えのある家具や台所の様子、ベッドなどを表しているうちに、マリーが次々と過去の出来事を思い出していくのだ！ このイベントをこなしたかどうかで、このあとの「ハイデルベルグ」の隠れたイベントの結末が大きく変化する。ちなみに、マリーをメインで使っている人は、このイベントは見ないだろうから、



▲ひっそりと雪に埋もれる町の景色を見て、マリーは記憶の扉に鍵をかける。どうやら、ここはマリーが以前住んでいた町らしいのだが……



マリー  
「今から10年以上も昔の」



▲ほとんどの記憶を思い出したららしいマリーの様子に、思わずほっとするスティーブ。

## マリーとダリス、悲しみの再会…

城門に近づいた一行は、中から現れた警備隊長らしき男に、まずに立ち去るよう警告された。しかし、その男の言葉を聞き流しては、突然つづみかと男と歩き寄る。この一瞬に見覚えはないか？と、失われた記憶の唯一の手掛かりである剣を差し出したのだ。だがそのとき、高士の一人が刀を差し出して、仲間を再び寄せ始めた。逃げたのだと思うスタンだったが、動こうとしないマリと、それを見守りてく、疾走してきてしまったルーティとに、拒絶する覚悟もなく、両手に構えてもう一度のうった……。

このイベントでは、マリーの失われた記憶と、過去に何があったかがすべて語られることになる。本篇のストーリーには絡まないため重要度は低いものの、マリーというキャラクターの印象は大きく変化するはず。特に、彼女が流す涙には、こちらも思わずもらい泣きしそうになるぞ。



▲マリーが特つ剣を見たとき、取り乱すダリス。いったい、この剣にはどんな秘密が……？

の事実が!!



1976 年 1 月 1 日



1999年12月



## BOSS:ダリス



H P: 7500 ガルド: 900  
T P: 0 レンズ: 2  
EXP: 1300

国産処置のある遠征部隊は攻撃や、大きな  
 剣を振り回して繰り出す2種類の技は強力。  
 H.P.セティベリウス大王より低いものの、  
 攻撃力や防御力には上回っており、かなりの強  
 敵だ。入手アイテム：ムーンストーン

イベントの舞台となる兵士詰め所の1階部分には、フレアボトル、リキューボトルが入った宝箱があるので、忘れずに拾っておこう。ここでの戦闘はダリスと、ストレイモnk×2、アーチャー×2という構成。ここでは必ず読みまちかてしまうので、事前に陣列を変更しておくのを忘れないようにしよう。

# モンスターリスト

7.1.1 设计



肉弾攻撃専門の戦士だ。特殊攻撃などは一切使っていないので、育成はまったく感じない。品術や必殺技を使えば、比較的簡単に倒せるだろう。入手アイテム：アップルグミ

アーク



弓による攻撃力はとにかく強力。なんと、数値だけならダリスの2倍以上もあるのだ。矢を命中させられないように、動き回ろう。入手アイテム：コンボネット、肉、アップル、グ



●机の上にある刺は、アイテムとして使うことはできないのだが、取ることはできる……





# ハイデルベルグ地下通路

グレバムの道手を探り切ったスタンたちは、ウッドロウの提案により、街の北にある洞窟へと向かう。そこには、グレバムの手から逃れたハイデルベルグの民たちが隠れていたのだった……。

この地下通路において、もっとも重要なことは「マリーカーバティから抜けてしまう」こと。戦力の要だっただけに、以後の戦力は少しずつ減るかもしれない。また、②の地点には道具屋があるので、アイテムの補充をしておくのもいいだろう。



ハイデルベルグ城へ



## BOSS:アイスゴーレム



HP: 6000  
TP: 400  
EXP: 1750  
ギルド: 0  
レンズ: 42



氷から作られたゴーレムで、非常に動きが速い。攻撃力はなかなか高く、振り手による攻撃がメイン。氷だけあつて、火炎の属性に弱いので、一列にまとめて動きを封じよう。入手アイテム: なし。

## モンスターリスト

### ゲール



HP: 1380  
TP: 0  
EXP: 141  
ギルド: 15  
レンズ: 8

アンデット系モンスターの仲間。動きが速いが、ときどき奥に召喚士までいる。こちらの戦術に振り回さることもあるので、注意すること。入手アイテム: アップルグミ

### スケルトン



HP: 1460  
TP: 0  
EXP: 145  
ギルド: 132  
レンズ: 7

ガイコツ戦士。剣による攻撃しか持っていない。動きが速いが、攻撃力は、それなりにあるので、フィリアなどの、両腕の速いキャラは注意が必要だ。入手アイテム: なし。

### ブリーフ



HP: 1280  
TP: 0  
EXP: 140  
ギルド: 0  
レンズ: 14

スライム系の怪に「ストーンブラスト」を使う。生体不安定。しかも、遠距離から遠慮して、こちらの戦術に振り回さることもないので、こちらも品物を使ってくるので、こちらも品物を使い、早めに倒してしまおう。入手アイテム: ミックススタース

### スペクター



HP: 366  
TP: 400  
EXP: 157  
ギルド: 0  
レンズ: 9

空中に浮かぶおそろしい魔物。モンスター「リレンス」で、こちらの品物を倒しては、それ以外の攻撃方法は持っていないので倒し易い。入手アイテム: なし。

## ソーサラーリングで氷を溶かせ!

②地点にある落とし穴に落ちると、マップのA地点に飛ばされてしまう。これを避けるためには、アイスゴーレムのいた場所の後ろの「A」に「ソーサラーリング」の火球を当てて、橋をかけてやればOK。また、この部屋には氷に踏まれた宝箱がある。それらは火球で氷を溶かせば、取れるようになるぞ。



▲階段を上ったら、サクラ木に近づいて上に移動すれば、約の位置だ。

## 奥義「魔王炎撃波」を習得!

①地点には、奥義を覚えられれる石碑がある。この石碑を倒すためには、スタンがレベル25、ティムロがレベル33必要。順当にここまで進んでいけば、この条件は満たしているはずだろう。そして石碑の周囲に、③～⑤と書かれてあれば、暗れて奥義習得だ!



▲飛び道具としての使用はできないが、技の威力が高く、連続で使えるのが特徴。

## ショップガイド

店名	商品の名前(価格)
道具屋「サザンクロス」	アップルグミ(20)、オレンジグミ(100) ミックススタース(120)、レモン(200) パンプキン(500)、ライフボルト(150) ルーンボルト(300)、パナシアバネ(100) ウイングドブーツ(1500)、ローリング(20) チーズ(70)、ピーフ(1000)



セーブポイント

スタート

## 入手アイテム

1. ウィンドスピ  
2. ミックススタース  
3. オレンジグミ  
4. レモン  
5. パンプキン  
6. ライフボルト  
7. ミックススタース  
8. オレンジグミ  
9. レモン  
10. パンプキン

「A」の地点に「アイスゴーレム」の品物を落とす。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。

約の位置だ。



# ハイデルベルグ城

夫・ダリスの側にいるというマリーを残し、一行は地下通路からハイデルベルグ城の内部へ潜入。最上階に待つグレバムのもとを目指す！果たして、グレバムとの決着は？ スタンは「神の眼」を取り戻せるのか？

## 入手アイテム

- ①きりさくかせ ③リフレックス  
②バインミ ④アクアマリン

## この扉はこうして開ける!

①地点の扉を開くかぎは、その下にある女神と悪魔の2つの彫像。写真のように、悪魔像を女神像に重なるように移動(○ボタン+移動)させれば、扉は開く。なお、動かせるのは悪魔像だけなので注意。が盗めようとする。



## キーポイントはソーサラーリング

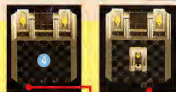
ハイデルベルグのトラップのほとんどは、「ソーサラーリング」によって解凍できる。このページのマップ内でも、①地点の左右にあるたいまつに火を付ければ(たいまつに向かって火棒を撃つ)、扉が出現するし、②～④はそれぞれ別窓にたいまつに点火すれば、扉が開くような仕掛けになっているぞ。



ゲーム前半、最後の舞台となるハイデルベルグ城。さすがに城内は広く、トラップも複雑な物が多い。各コラムを参考に、1つずつクリアしよう。また、最後にはグレバムとの戦いも待っている。気を引き締めていこう！



## 城外壁Aへ



## スタート地点



## モンスターリスト

### クレムリン

HP: 1233  
TP: 88  
EXP: 135  
ガルド: 0  
レンズ: 0

空からの特殊召しに「グレイブ」、「ヒコハン」と、さまざまな攻撃を使い分ける機械。早急に地上に引きずり下ろし、倒してしまおうようにしよう。入手アイテム: オレンジジュース。

### クレイデーモン

HP: 1408  
TP: 208  
EXP: 148  
ガルド: 0  
レンズ: 0

ストーンブラストと「グレイブ」といった、轟音で攻撃してくる。また、近距離上空攻撃が確か高い位置まで飛ぶこともあるので、品物を避け、遠くから攻撃するのを待ち、倒す。入手アイテム: なし。

### ナイツテンプラス

HP: 1400  
TP: 6  
EXP: 166  
ガルド: 0  
レンズ: 0

メイスを振り回す戦士系モンスター。さすがにザグザグでも攻撃力が高まっているので、なるべく攻撃を受けないように、遠くから攻撃するのを待ち、倒す。入手アイテム: レモンジュース。

### ピンショップ

HP: 1890  
TP: 164  
EXP: 160  
ガルド: 140  
レンズ: 5

泣いておくと「ヒール」を使ってくる。この場合、スタミナ(のめ)を回復させてしまうので、最初には倒さないで、戦術がいつまでもたつて終わらないで、入手アイテム: ミックスジュース。

### アーチャー

HP: 1280  
TP: 8  
EXP: 137  
ガルド: 110  
レンズ: 3

名前の通り、弓を使って攻撃してくる。矢のスピードはゆっくりだが、撃ち出すモーション自体は意外と長いので、そこを攻めるといけり。入手アイテム: アップルジュース。



# 鎖を使って外壁を昇ろう!

グレバムのいる階層へたどり着くには、一度、城の外壁に出なくてはならない。ここでは、ロッククライミングしながら、鎖を昇っていくことになる。一見、単純そうなマップだが、昇れそうでもない鎖や、行き止まりなどもある。けっこうイジワルな作りになっているので気を付けよう。また、宝箱も配置されているので、取り忘れないように。



▲ゴンドラを動かすために、一定の手順が必要になる。

再び城内Cへ



②オレシジミ  
③ハンギアロー  
④ワイヤボルト

入手アイテム

## エレベーターを移動させる方法とは?

②地点にあるエレベーターは、ただ乗っただけでは動かないので、以下の手順の通りに進めてみよう。  
①②地点のレバーを引いて、③地点のゴンドラのスイッチを入れる。②動き出したゴンドラに乗って、反対側へ渡る。③鎖を昇って④地点に行き、⑤⑥地点のエレベーターのスイッチを動かす仲間を1人残す。



▲平頭を知っている場合は、②地点のエレベーターに乗りよう。

▶やめこいがない、ここに来るのは1回だけなので覚える必要はない。



## ソーサラーリングで水を溶かせば...

③地点のエレベーターを移動し、次の階層を目指そう! .....と思ったら、④地点にあるゴンドラが凍り付いていて、仲間の持っている⑤地点に落ちることができない。ここでも、トラップを解くかきになるのは「ソーサラーリング」凍り付いているのなら、リングの火種で水を溶かしてやればいい。下の写真の位置3回から火種を解せば、凍ったチャット部分がバッチリ出たぞ。これでゴンドラは動くはずだ。

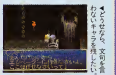


▲ハイデルベルグで火種の「ソーサラーリング」がないから、決して人に聞けてはならないようにね(例も起こりません)。



## 誰を残そうかな?

③地点に残すキャラは、プレイヤーの任意で選べる。誰を選んでも結果は一緒だが、モリユウ城での「オルガンイベント」のようにより、キャラ別でアクションが違ってくる。

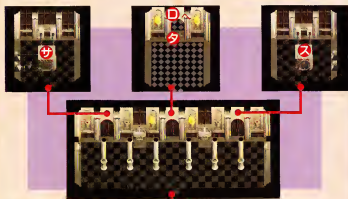


▲4つあるうち、2つを覚えておく必要がある。



# ついに決戦の幕が落とされる

ハイデルベルグ城も、ついに最終階層。城壁を昇りきった先にあった扉は、この階層のC地点に繋がっている。まずは、念のために下の部屋にあるセーブポイントでセーブしておくのがいいだろう。また、⑤・⑥地点の部屋の中は、薄暗くて視界が悪い。そこで、おなじみ「ソーサラーリング」を使って、各部屋の光にあるたいまつに火を付ければ、部屋の中も明るくなるぞ。

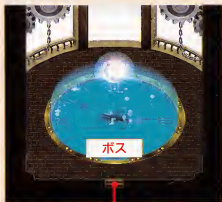


## レバーを回して扉を開けろ!

⑤・⑥地点にある扉は「⑤→A、⑥→B」と、それぞれ開いたレバーを動かすことで開く仕掛けになっている。ただし、⑥地点のレバーは、そのままだと壊れ付いて動かさない。⑥地点の扉の壊れている部分を「ソーサラーリング」を使って治かしてやろう。これでグレバムまで直結だ。



▲⑥地点にあるレバーは、こちらから動かしても問題ないぞ。



## こんな所に思わぬ落とし穴が...

セーブポイントの部屋にある⑦の扉は、実はP56の車道へへの一方通行の扉となっている。一度出てしまうと、また外壁を昇るハメになるので注意しよう。扉や空間は全部調べるのがRPGの鉄則だが、このトラップはタイイ……。



▲頼むくは読者のみなさんが、トラップに引っかかると前に、この記事を読んでくれたことを願う。



セーブポイント

## いよいよグレバムとの決戦!! 準備はOK?

あとはグレバムを倒すだけ。……という状態になったら、もう一度パーティをチェック。レバーは十分か? 装備は? アイテムは? グレバムは、予想以上に手強いぞ。



▲レバーは3回動かしは欲しい。間違えたら、しばらく移動を続けるのかもしれないぞ。

▲最終技のキーンは大丈夫? TP消費を防ぐために施していた品物の封印も、解いておこう。



## BOSS:グレバム



HP:13000  
T P: 999  
EXP: ?  
ガルド: ?  
レンズ: ?

ソーディン・イクティノスを選んでいるグレバムは、「ストリームアロー」や「エアスラスト」「サイクロン」などの強力な魔法で攻撃してくる。それによる多様な変化も見せ、倒されられる攻撃も多い。間違えてく、新装の箱だ。

▼グレバムの必殺技「雷撃突撃」突き出した雷の弾道をまとい、スタン状態を誘発する。ヒットすれば、壁まで吸っ飛ばされるぞ。威力もスゴイ。



▲イクティノスお得意の、風の魔法「サイクロン」このほかにも「ゴッドブレス」などの、お得意の魔法も使うぞ。

## とうとう「神の眼」を奪回!

スタン状態に陥れたグレバムは、「神の眼」の封印を解いて、再び組みかかってくる。が、グレバムはその力を制御できずに自爆。爆発する「神の眼」を止めたのは、リオンが取り出した。オレオン社の戦士兵衛だった。



▲何とまあ、神の眼の奪回には成功したようである。



# 波乱に満ちた冒険の旅もこれでおしまい…

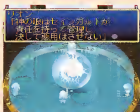
グレンバムを倒せば、あとは半ば自動的にエンディングイベントが発生する。セインガルドへ帰還する飛行船の中では、スタンとルーティの仲が急転直下……なんて場面もあるぞ。無事に「神の眼」を届け終われば、長かった冒険もついに終了！ ちなみに、この一連のイベントの最後で、スタンは金貯蓄をルーティに産してしまふ(理由は自分の目で)。

これがイヤな人は、アイテムをたくさん買って、あとで換金するという手がある。高いアイテムの方が、効率がいいぞ。



仲間との別れ……

「喋って自由の身となり、仲間たちも次なる冒険のため、それぞれの場所へと帰っていく。そして、緊になる「あの子」との別れ……」



▲「神の眼」は、以後セインガルド王国の管理することになる。リオンはこう言っているが……



懐かしの我が家に到着

▲「おれはもう帰ってきたぞ。おれはもう帰ってきたぞ。おれはもう帰ってきたぞ。」



新たな事件の予感…

エンディングのキャスト紹介のあとに表示される、何やら怪しい密会シーン。「神の眼」を取り戻した今、世界に平和は戻り何も心配する必要はないハズなのだが……それとも、今までの冒険に過ぎなかったのか？ しかしこのシムエーション、どこかで見たような気がする……

## リーネの村

「人知れず世界を救った勇者」の1人スタンは、故郷・リーネの村で家族たちと安穩とした生活を送っていた。だがある朝、いつものように駅まで送っているスタンの船裏に飛び込んだのは、あのデムロスの声！ また、世界に危機が迫っているというのだろうか？

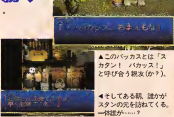
可愛い妹のリリスちゃんに起こされて起きる一日。まずは、食事を食べにキッチンへ向かう。ちなみに、ここでご飯を食べずに外へ出ると、ゲームが一方向に進まないぞ(笑)。村の探索に出かけるときは、キッチンと朝食を食べてからにしよう。すると、右の囲みにある「お使いイベント」が発生。その次の日には、ある人物が訪ねてくるぞ。

ショップガイド	
商品の名前	魚類の名前(他店)
道具類	アップルグミ(99)、オレンジ(100)、ライフボトル(150)、パンシアンボトル(80)
「むねり」類	
果物類	レモン(30)、リンゴ(30)、イチゴ(20)
「無言」類	
八百屋	ベジタブル(300)、むしりりんご(20)、かき(50)、くり(120)、またたび(200)、きくらげ(500)
「やまびこ」	
肉類	チキン(450)、ビーフ(1000)
「クイック」	
新鮮肉	しらす(300)、うなぎ(2000)、まぐろ(3000)、くらまき(1200)
「しおき」	
パン屋	ロールパン(200)、チーズ(70)、フィッシュバーガー(100)
「ふかふか」	

## お使いイベント

妹のリリスの頼みで、魚を買いに行くスタン。だが、不幸なことに、村の魚屋では魚は売り切れ。この時点で、家に戻れば、一応イベントは終了なのだが……。実は、ノイズカットまで、魚を買い出しに行くこともできるのだ。もっとも、その労力も、報われることはないのだが(笑)。

## 平和な日々が続く……



▲このバカスとは「スカタン! バカス!」と呼び合う親友(か?)

▲そしてある朝、誰かがスタンの家を訪ねてくる。一対話……?



そして、大波乱の次号攻略記事へ続く!!



発売直前! 基本システムと物語中盤までの攻略ポイントを徹底解析!!



# [ゼノギアス] Xenogears



いよいよ発売が間近に迫った、スクウェアが放つ注目のRPG『ゼノギアス』。そこで今号では、ゲームを始める前に絶対に押さえておきたいポイントを、システム、バトルともに徹底解析! さらにストーリーも序盤から中盤まで一気に攻略していくぞ。これを読んでゲームを始めれば完璧なプレイが可能だ!

**Xenogears**  
ゼノギアス

211  
RPG

▶PS、600円(2024年現在) ▶スクウェア  
▶MC(1700円)

## SYSTEM

ステップアップ方式  
でグングンわかる!  
**システム解析**

ゲームを気持ちよく楽しむには、まず基本のシステムを把握することが大事。ということで、最初はシステムの基礎をステップアップ方式で解説していくぞ。

コントローラの基本操作や、メニュー画面で実行できるさまざまなコマンドの用途などは、ゲームを始める前に覚えておきたい基本中の基本。ここで

はまず、そういったベーシックな要素を中心に、ゲームのシステムを詳しくレクチャーしよう。先のステップでは、冒険を進めるうえで必要な知識も紹介する。それらも要チェックだ。



※ゲームを始める前に、このようにコントローラの基本操作を確認しよう。

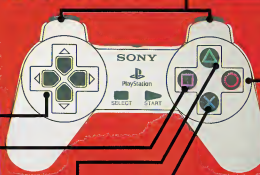
### L1、R1ボタン フィールド画面での視点の変更 メニュー画面でのキャラクター選択

「フィールドではL1ボタンを押すと視点が左に回転、R1ボタンを押すと視点が右に回転する。またメニュー画面では、画面にポップアップするキャラクターの選択や、アイテムリストのページ切り替えに使う。

STEP 1

### コントローラの基本操作をチェック

フィールドやダンジョンを移動しているときのキャラクターの操作と、戦闘中のコマンド入力。「ゼノギアス」のコントローラ操作は、そのどちらにおいても、一般的なRPGの操作と比べて少し特殊になっている。この2つのシチュエーションで、それぞれのボタンがどの操作に対応しているのか、まずはそこからチェックしよう。



※フィールド画面でL1ボタンを押すと視点が左に回転、R1ボタンを押すと視点が右に回転する。



※メニュー画面でL1ボタンを押すとキャラクター選択画面が表示される。

### キー キャラクターの移動 カーソルの選択

### ボタン ジャンプ

フィールドではキャラクターのジャンプ(○ボタン)と同時に大ジャンプ(△ボタン)に対応している。

▼ジャンプを使ったテクニカルな操作は、ダンジョンエリアの奥にも、必ずマスターするのだ。



▲戦闘中に押すと必殺技を出す。必殺技コマンドの範囲になることが多く、使用頻度は高いぞ。

### △ボタン メニュー画面呼び出し

フィールドではメニュー画面の呼び出し、戦闘中は攻撃に対応している。



※フィールドではメニュー画面の呼び出し、戦闘中は攻撃に対応している。

### ×ボタン ダッシュ＆ コマンドのキャンセル

選択したコマンドのキャンセルと、フィールドでのキャラクターのダッシュに対応。



### ○ボタン さまざまな機能を 持つボタン

キャラクターと話す、仕掛けや宝箱を開ける、戦闘中の攻撃、コマンドの決定など、さまざまな用途に対応するボタン。



▼戦闘中に会話して、仲間を助けるのだ! ▼使いどころは多くな〜チェックしよう!



## STEP 2

## メニュー画面の見方を把握しよう

メニュー画面は戦闘中以外にときに、ポタを押しと呼び出せる。この画面では、キャラクターのステータスを

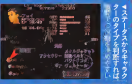
と、展開に変化があったらとりえずメニュー画面を開いて、状態を確認する習慣をつけよう。

始めとした詳細な情報をチェックできるほか、装備品の変更やデータのセーブなどさまざまなコマンドも実行できる。ここではそんな、ゲーム中に何度もお世話になるメニュー画面の内容を詳しく解説するぞ。パーティメンバーが入れ替わった場合に



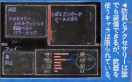
## 1 Status ..... ステータス

キャラクターの値がいバラメータと、修得している必殺技や特殊能力を確認できる。身につけている装備品のチェックも可能だ。修得した必殺技を確認する画面では、次に修得する必殺技と、修得までの到達度も見ることが出来る。



## 2 Equip ..... キャラクター装備

キャラクターに武器や防具、アクセサリを装備させる。武器は1つだけだが、盾系と帽子系の防具、それにアクセサリは併せて7つまで身につけられる。またアクセサリは1つは、防具を装備しなければ2つ以上装備することも可能だ。



## 3 Item ..... アイテム

パーティが持っているアイテムを使う。このゲームには「移動中にしか使えない」回復アイテム」が数多くある。そのタイプのアイテムは、ショップで手軽に(しかも安く)購入できるので、パーティの回復は移動中にアイテムを使ってやるのがベスト。



## 4 Ability ..... 特殊能力

キャラクターが修得している特殊能力のリストを表示する。また、HP回復の効果を持つ特殊能力を修得していれば、このコマンドでいつでも使用可能だ。ただし、当然EP(エーテルポイント)を消費するので、使いすぎには注意が必要。



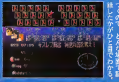
## 5 Gear ..... ギア装備

ギアのバリエーションの増減や数値の変更、特殊状態の使用など、ギアに施すさまざまなチェックを実行する。ギアの作り直しも、このコマンド内でおこなえる。高い性能を持つギア用の装備品を手に入れたら、忘れずに装備させよう。



## 6 File ..... ファイル

ゲームの進行状況をセーブできるほか、ファイルのコピーや削除ができる。ただし、セーブに関してはフィールドマップ上、街やダンジョンのメモリーキューブ(セーブポイント)上ではできない。メモリーキューブを見たら即セーブだ。



## STEP UP解説 覚えておきたい3つのポイント

コントローラの基本操作とメニュー画面の見方を頭に入れば、「ゼノギアス」の基礎はもうバツグン。と喜みたいところだが、それ以外にもゲームを始める前に、覚えておきたいポイントはいく

つがある。次のステップに進む前に、細かい要素もきちんと把握しておこう。どれもゲームをスムーズに進めるうえで忘れてはならない、重要なポイントだ。

## ① ワールドマップのシステム

「ゼノギアス」のワールドマップでは、街やダンジョンなどのシンボルになる重さでは、その場所に入れない。シンボルを重ねて、場所の名前が表示されたときにポタを押して初めて、その場所に入れるのだ。



▶名前が表示されることで、ポタを押すと、その場所に入れる

## ② お手軽なソフトリセット

重大なミスをして、すぐセーブをしたところまで戻りたいと思ったときに使われるが、L1+R1+10回+同時押しでタイトル画面に戻るソフトリセット。ゲーム中はこまめなセーブを心がけて、有効に活用しよう。



▶すぐにセーブをしていない人が、ソフトリセットを使うのは危険

## ③ こまめな視点変更が大事

街やダンジョンの中ではフィールドが立体的に表現され、画面に死角がでやすい。1方向からの視点だけでは、周囲の地形や状況を完全に把握するのは難しい。特にダンジョン内では、L1とR1ボタンで常に視点を回転させ、周りを念入りに調べながら進むようにしよう。



▶視点を回転して探ることで、クリアの糸口が見えたり、新しい発見がでたりする。その威力を知らないと、いつまでもおぼろげなまま



## STEP 3

## 旅立つ前に覚えておきたい5つのこと

ゼノキアスに登場するダンジョンは、床の起伏や足場の高低差といった細かい部分まで精密に計算された、立体的な作りになっている。そのため、それぞれのダンジョンは全体の構造を把握するのが難しく、クリアが困難なのだ。そこで、ここからはダンジョンクリアのコツを中心に、ゼノキアスの世界を旅するうえで欠かせない5つのポイントをチェックするぞ。

▼地形を突入する際は地形に入念にチェックするが、ダンジョン探索の基本。



▲基本のシステムさえしっかり覚えていけば、問題は無い。不安はない。

## 1 大事なヒントは会話に隠れている

街やダンジョンにむむ々々からは、ゲームを進めるためのヒントを得られることが多い。特にダンジョン内で出会うキャラクターからは、必ずと言っていいほど重要な情報が手に入るのだ。初めて訪れた場所では、月夜に静けさを感じたおかないと、大事な場面が状況を見逃せる方法がわからず困ることになる。

▼ダンジョンで出会うキャラクターには話を聞け！



▲重要なヒントを開き出すことで、イベントクリアの糸口が見えてくるのだ。

## 2 予想外の糸口が隠されていることもある

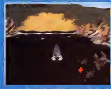
特定のアイテムが必要な場合を除けば、ダンジョンは基本的に、ダッシュとジャンプをからめたテクニカルな操作を駆使してクリアしていく。ところがこれまでに、糸口を押して足場を確保するといった、意外なクリアの糸口が隠されている場合があるぞ。ときにはダッシュやジャンプ以外の動作を試すのも大事だ。



▲押しやり倒れ上げに気づいて、隠れた糸口。変化が起ころうとすると、ダッシュやジャンプでクリアできないとき、ヒントが隠れている試してみよう。

## 3 ユグドラシルに乗っているときの操作

ゲームの中間以降、プレイヤーは「ユグドラシル」と呼ばれる戦艦を操作してワールドマップを移動できるようになる。この戦艦を操作中に△ボタンを押すと、画面が戦艦の中に切り替わり、艦内にあるメモリーキューブや各種システムなどが利用できるぞ。操作中に×ボタンを押すと、戦艦から降りられる。



▲メモリーキューブの使い方は、説明書から確認しよう。

## 4 ダンジョンで地図を見つけたら

キスレブの地下水道など一部のダンジョンでは、宝箱から内部の構造が描かれた地図が手に入る場合がある。地図の入手後は、そのダンジョンを移動中ならいつでもセレクトボタンを押すことでマップを呼び出せる。特にこのゲームでは、ダンジョンの構造がひと目でわかるというのありがたい。地図を入手したら活用しよう。

地図を発見



## 5 宝箱以外にもアイテムは隠されている

アイテムが隠されているのは、何も宝箱の中だけでは限らない。ときには思わぬ場所からアイテムが手に入ることもあるのだ。使いいと思えば、とりええす現れてくよう。



## STEP UP解説 「なんでも相談屋」で学ぼう

物語が始まる場所であるラン村には、「なんでも相談屋」という建物がある。ここではメモリーキューブの使い方や戦艦の基本的なゲームの基礎を詳しく解説してくれるのだ。最初のイベントでシタンの家に向かう前に、ここでひととりの説明を聞いておくと、ゲームをスムーズに進められる。



▲入口に立っている女の子の手が、なんでも相談屋の目印。



▼最初のイベントでシタンの家から戻ると、もう利用はできる。



どうだ、わしの話を聞くか？  
→ 強いて聞く  
→ 彼の秘密について聞く  
→ 彼の秘密について聞く  
→ 彼の秘密について聞く



## STEP 4

## アイテムに関して覚えておきたいこと

ゲームに登場するアイテムを大まかに分類すると、ここで紹介する9種類になる。キャラクターのHPやステータス異常を回復するものから、戦況を有利にする装備品まで、その効果もさまざま。まずは序盤に登場するアイテムがどんな用途に使えるのか、そこから押さえていこう。



アイテムの用途や効果は、このメニューで確認できる。

## 消費アイテム

1度使うとなくなってしまうアイテム。系統ごとにその効果も多種多様だが、特に回復系のアイテムには最後までお世話になる。移動中にのみ使える回復アイテムはジョブで安く買えるので、序盤から多めにストックしておこう。

名前	効果
アタックソウル	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
ローザソウル	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
オズソウル	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
カイルソウル	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
ウェストソウル	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
フランドスター	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
レッドスター	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
ブルースター	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
ホワイトスター	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
スピンスター	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
サイバインメント	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
サイバインメント	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。
サイバインメント	味方1人のHPを回復させる。いつでも使用可能。

## 武器

攻撃力アップさせる装備品。ロッドや鞭などいくつかの系統があり、キャラクターごとに装備できる武器の系統が決まっている。フェイ、シタン、リコといった売手で扱うタイプのキャラクターは、武器を装備できない。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## 防具アクセサリ

防衛力をアップさせる防具は服系と帽子系に分かれる。どちらも1つずつ装備できる。それに対して、パイロメータのアップやステータス異常の回復といった多彩な効果を持つアクセサリは、防具を装備しなければ最高3つまで装備できるぞ。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## ギア用武器

ギアの攻撃力アップさせる装備品。ギアが装備する武器の系統は、パイロットが使う武器の系統に準拠する。つまり、ロッドの使い手であるエリィが操縦するギアは、同じようにロッドを装備して戦うのだ。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## ギア用アクセサリ

ギアもキャラクターと同じように、最高3つまで防具とアクセサリを装備できる。ギア用のアクセサリは、特殊な環境に対する適応力を持つものや、チーム兵士のダメージ軽減など、ギアや兵器との戦況を想定した効果を持っているのだ。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## ギア用パーツ

ギアの基本性能をアップさせるパーツの散々。これらはプレイヤーが装備させるのではなく、購入したギアショップで取りつけてもらう。ギアのパーツは、常にその時点で最高のものを揃えていかないと、イベント戦闘で苦しいことになる。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## 売却用アイテム

ショップで売却すると、高値で買い取ってもらえるアイテム。使うことはできない。金貨は主にダンジョンの宝箱から、モンスターの一部（巨牙や牙など）は特定のモンスターを倒すとまれに手に入る。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## その他のアイテム

特殊なイベントなどで手に入る、用途不明の品々。しかしアイテムによっては、とても欲しいものもあるらしい。もちろん使っても効果はないが、持っていれば何かいいことがあるかも……?

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## イベントアイテム

ストーリー上の重要なイベントをクリアするために必要なアイテム。中にはヒントや情報を頼りに、特別な手順を踏まないで手に入らないものもある。各アイテムの詳しい入手の方法は、ストーリー攻略を参照しよう。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20

## 戦闘中に使えるアイテムで重要なものは?

戦闘中に使えるアイテムの中で、もっともお世話になるのはステータス異常を回復するアイテム。ガイストロッドとケルバ（ソール）は大量に買いたいのでおろこ。

名前	効果
マジカルロッド	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
マジカルロッド	エリィと並ぶ最も熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力2
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力4
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力6
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力8
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力10
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力12
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力14
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力16
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力18
リザージョウ	エリィが最もに熟練して扱っている。攻撃力20



# BATTLE

## ステップアップ方式 でグングンわかる! 戦闘解析

簡単な操作でアクションゲームのよう  
な多彩な攻撃を繰り出せる『ゼノギア  
ス』の戦闘シーン。他のRPGでは考  
えられない、このまったく新しい戦闘  
システムを徹底解析していこう。

### STEP 1 キャラ戦闘の流れを理解しよう

戦闘の大まかなシステムは、タイムゲージが溜まった  
キャラから行動していくという。『F.F.』シリーズでお馴染  
みのスタイルを踏襲している。タイムゲージはキャラ  
のHPの下に表示されており、戦闘中リアルタイムで増  
加していく。そして最大になったキャラからコマンド入  
力が可能になるのだ。ただし、『F.F.』シリーズのような  
アクティブバトル（キャラの行動中も時間が経過  
していく）とは違い、キャラの行動中は時間が止まっ  
ているので、あせってコマンド入力する  
必要がないのだ。



**タイム  
ゲージ**

次の行動できるまでの待ち時間を示すゲージ。戦闘  
中、味方が誰も行動していないときにリアルタイムで  
増加していく。これが最大になったときに、そのキャラ  
の行動の順番がやってきたことになる。

**コマンド**

タイムゲージがフルになると、そのキャラのコマ  
ンドが表示。ここからコマンドを選択する。基本的にコ  
マンドの内側には各キャラ共通だが、特殊能力の名称が  
異なっている場合もある。

**行動  
ポイント**

現在行動中のキャラが持っている行動ポイントを示  
すゲージ。攻撃することで消費するが、次のターンに  
ならは完全に回復する。そのターンで残したポイント  
は、AP（下のSTEP UP解説参照）に消費される。

### STEP 2 攻撃の基本! 通常攻撃を極めよう!!!

通常攻撃は、○、△、□のどれかのボタンを  
押していくだけ。押すごとに攻撃を繰り出し、  
そのつと行動ポイントを消費していく。消費ポ  
イントは○（弱攻撃）が1ポイント、△（中攻撃）  
が2ポイント、□（強攻撃）が3ポイントになっ  
ている。それぞれのボタンの詳細に関しては右  
を参照しよう。行動ポイントが、次のターンで  
完全に回復するので使い切っても構わないし、  
途中でキャンセルもOK（P.66参照）。  
なお、この行動ポイントはレベルにより上がっ  
ていき最大7ポイントまで増加するのだ。



**弱**

○は、もっとも威力の小さい弱攻撃を繰り出すボタン。  
威力が小さいのでミスが多い。1ターンで設定した  
つとで、消費行動ポイントが1と少なく、攻撃  
の予感や演出も少ない。

**中**

△ボタンは、中威力の攻撃を繰り出す。行動ポイントの  
消費は2なので、消費のうちは、1ターンで設定した  
つとで、威力も中程度で中途半端なもので、  
市の攻撃に振り回されることも多い。

**強**

□ボタンは、もっとも威力のある攻撃を繰り出す。だ  
し、行動ポイントも3も消費するので、最大行動ポ  
イントでも2回しか攻撃に組み込めない。また、命中も  
非常に低くミスが多いので、ボス戦での多用は控えたい。

### 行動ポイントがある限り何度でも攻撃可能

攻撃ボタンは、行動ポイント  
が許す限り何度でも押すこ  
とが可能。例えば、行動ポ  
イントが4の場合なら、右にある4  
つのパターンの組み合わせを実  
行できるのだ。弱攻撃中心で手  
数を増やし、確実にダメージを  
与えていくか、それとも強攻  
撃中心で一撃必殺を狙うか。敵に  
合わせた戦術を即座に考えよう。



▲連続攻撃は威力が上がる。また、1回  
の攻撃に4回押すのと、4回の攻撃に  
1回押すのとではダメージが異なる。

【例】ポイント4の場合

- × 4
- × 2 + △
- + ○
- △ × 2

順番は自由

### 同じボタンでも連続して押すとアクションが変化!!

1回の攻撃に同じ攻撃ボタンを複数回押す  
と、攻撃する側のキャラのアクションが変化  
と変化していく。これにより、まるで他ゲー  
ムで連続技を決めているような爽快感を味

わることができるのだ。もちろん、攻撃ボタ  
ンによってもアクションはまったく変わって  
くる（下は△を4回押した例）ので、さまざ  
まな組み合わせのアクションを楽しめるのだ。



### STEP UP解説

#### ×で攻撃をキャンセルすると...

行動ポイントが残っている、△を押せば攻撃を終了す  
ることも可能。このとき残った行動ポイントは、APと呼  
ばれるポイントに変換され、蓄積されていく。APは後述  
する連続コマンド（P.66参照）で使用するためのポ  
イントであり、ボス戦などでは、△キャンセル連続を頻に  
活用していく必要があると覚えておこう。

※まだ行動ポイントが残っているのに、△で攻撃を終了  
すると...





# STEP 3 ボタンの組み合わせで必殺技を繰り出そう!!

このゲームでは、ボタンを押した組み合わせにより、様々な必殺技を出すことが可能。あらかじめ必殺技を修得してしまえば、必殺技は通常攻撃と比べて威力がかなり高く、また、使用回数に制限がないので、1回の戦闘で何度も出すことが可能。ただし、必殺技を出すとそのターンでの攻撃は終了となるぞ。



## 必殺技はあらかじめ覚えておかないとダメ!!

必殺技は、あらかじめそのキャラが修得してかないと、いくら好きなコマンドを入力しても出すことはできないのだ。しかし一度修得してしまえば、以降は何度でも使用することができる。なお、覚えた必殺技のコマンド（ボタンを押す順番）は、ステータス画面で確認することができるぞ。



## 必殺技を効率よく覚えるには?

必殺技の修得条件には、キャラのレベルに加え、戦闘でその必殺技に関連したボタンを何回押したかが関わってくる。例えば通常攻撃で必殺技ばかり使っていると、コマンドにふを食んだ必殺技はなかなか覚えられないのだ。ボタンは、割りなく出すようにしよう。また、覚えた必殺技のコマンドをその戦闘で押していくと効率よく必殺技を覚えることができるということも頭に入れておこう。



ガコ戦で必殺技を使わない

それぞれのキャラが修得する必殺技は、フェイなら格闘技、バルトならムチを使った技、ビリーなら射撃技といったように、それぞれの得意技に合わせた技を見ていく。ここでは、今回の戦闘範囲で登場する6人の必殺技を、コマンドを含めて一挙に紹介していく。もちろん、ここで紹介した以外にも、まだ数が数多くの必殺技が隠されているぞ。

### メインキャラ必殺技コマンド

#### フェイ

技名	コマンド	解説
武装風雨	□□	風雨で敵に接近し、高威力を誇る
武装千撃	□□□	連続攻撃のあとに振り上げ、落ちてきたところを撃つ
武装旋回	△□	敵の頭上を連続通り
武装雨天	□□□□	連続でひびく
武装天舞	□□□□	敵を振り上げ、自分もジャンプして空中で敵
武装雷鳴	△□□	突き上げアッパーのあとで電撃打
武装虎落	□□	力を溜めてからの連続攻撃

#### エリイ

技名	コマンド	解説
スクイマー	□□	弱体化するほどの大ダメージ
スピニングソルト	□□□	回転しながら敵を攻撃し、サマーソルトキック
ブレイクスルー	△□	連続で振りつけたあと、一気に高く
ダブルインパクト	□□□□	両手の剣による連続攻撃
スライアタック	□□□	ジャンプからの連続攻撃
シャインスパーク	□□	連続しながら連続で敵
スティンギング	□□	敵の連続攻撃のあと、サマーソルトキック

## 画面に注目していればコマンドを覚える必要なし!

必殺技を修得したのはいいけど、コマンドを覚えるのが面倒だという人は、攻撃のときに画面の左下に注目していよう。ここで、次にどのボタンを押せばどんな必殺技が出るか、リアルタイムで表示されるのだ。



## STEP UP解説

### さらに強力な超必殺技もある

ここで紹介した必殺技のほかにも、ゲームではさらに強力な超必殺技が存在する。出し方は必殺技と同様、ボタンの組み合わせにより繰り出すことになるが、やはりキャラが修得していないと出せないのだ。ここでは、フェイが修得できる超必殺技の中からほんの一部を紹介しよう。演出の派手さもあることながら、威力の方も絶頂で、必殺技を逃がして速くダメージを叩き出してくれよう。



▲大敵の足を踏む超必殺技。コマンドは□□□□

#### シアン

技名	コマンド	解説
浮雲	□□	連続攻撃のあと、空中でし打ち
無風	□□□	連続攻撃。おそりの通さずはまって見える
閃雷	△□	空気を割くような手刀の連続攻撃
震雷	□□□□	蹴り、打撃、蹴り打撃の3段階

#### バート

技名	コマンド	解説
ネックハンター	□□	ムチを首に巻き付け、持ち上げて敵に叩きつける
ツインソニック	□□□	ムチで敵を持ち上げ、地面に連続で叩きつける
リズムショック	△□	2本のムチを使ったの連続打撃
タイナミック	□□□□	2本のムチで敵を持ち上げ、連続攻撃

#### リコ

技名	コマンド	解説
リコ・ロケット	□□	両足を使った飛び打ち。いわゆるドロップキック
ガスドライブ	□□□	投げ技。いわゆるブレンパスター
パンデラス・ラナ	△□	同じく投げ技。いわゆるバインドライバー
ドラゴンナックル	□□□□	ワン・ツー・アッパー

#### ジョー

技名	コマンド	解説
アダマスアップル	□□	コインを投げ、それを両手で押さえる隙を撃ち抜く
ガンホリック	□□□	2手連続で打ち抜いたら、ファイナルで撃ち抜く
ヘルブラスト	□□	ひじに隠した拳銃で狙撃する
ナックタック	□□□□	2手連続での連続打撃を打ち抜く







# キャラバトルとはひと味違う! ギアバトルを理解しよう!!

戦闘のもう1つの形態であるギア戦。ギアでの戦いはキャラクターでのバトルとは多少異なっている。その違いをキッチリ把握しておかなくてはならない。大まかな戦闘の流れはキャラクターでのバトルと同様なので、ここでは、ギアバトルでのコマンドを中心に解説していこう。なお、キャラクターでのバトル中でも、ギアが召喚可能な場所であれば「ギア召喚」コマンドで乗り込むことが可能になっている。ただし、一度乗り込むとその戦闘では降りられないので注意しよう。キャラでの冒険中、エンカウントした際にギアが現れている場合も少なからずあるので、そんなときはさかさ召喚しよう。



## ステータス表示

ギア戦では、現在行動中のギアのステータスが常にここに表示されている。攻撃力や素早さなどの数値のほか、ブースターのオン/オフの状態も確認できる。

## 燃料ゲージ

燃料の残量を表示するゲージ。攻撃は燃料を消費して行う。燃料は、ギアショップなどで特定のポイントで補給するか、チャージを行わない限り回復しないので注意。

## アタックレベル

行動中のギアのアタックレベル。通常攻撃を出すたびに上がっている。必殺技を出すときに反響。詳しくは下のSTEP UP解説を参照しよう。

## 通常攻撃

攻撃は、③(弱攻撃)、④(中攻撃)、⑤(強攻撃)のどれかを選ぶだけ。ただし、キャラクターでのバトルとは違って、1度の攻撃で押せるボタンは1回のみ。威力が高い攻撃でも命中率が下がり、燃料消費量も多くなくなっていく。敵のHPを考えるとムダのない戦いしよう。



▲通常攻撃でも燃料は減る。燃料1つ減ると行動回数が1回減ることに注意



▲弱攻撃は燃料が③、中攻撃が④、強攻撃が⑤減る。威力は高くなるが燃料消費量も増える

## 特殊攻撃

ギアに固有された特殊兵器を用いるコマンド。特殊兵器には、ヴァリエーションのエアロッドなどのギアごとにあらかじめ決められた専用タイプと、フレームHP回復などのような「自分で自由に付け付けられるタイプ」の2種類がある。これらの特殊兵器は便利で威力も高いが、組じて燃料消費量が多くなっている。使用する際は、残り燃料に十分気をつけよう。



▲特殊攻撃は威力が高いが燃料消費量も多くなる

## エーテル機関

船乗りの持っている特殊能力を垣見し、対ギアの巨大エーテルに変換する。隻はギアに対抗するための魔法攻撃だ。当然、船乗者が特殊能力を消耗しては良いと意味がない。また、ギアによって異なるバトルで使用することとは、効果が変わってしまう場合もあるので注意しよう。



▲エーテル機関は威力が高いが燃料消費量も多くなる

## チャージ

いわゆる弱中強コマンド。これを選択すると、前倒すると同時に一定量の燃料が回復する。燃料が残りわずかになったときにはこのコマンドを使う。回復量は、現在のアタックレベルにより変わってくる。



▲燃料の回復量もアタックレベルによって変わってくる

## ブースター

ギアの出力を一時的に増強させる。ターン終わりが平くなる。ただし、その間は燃料を急速に消費していくことになるので注意したい。使いたいときには十分に気をつけよう。ちなみに、ブースター中にもう一度このコマンドを選択すると、ブースター状態を解除することができる。



▲トにかく燃料消費量が多いので注意しよう。サココで使うのはできるが注意すること

## STEP UP解説 ギアの必殺技を極めよう

ギアでの戦闘では、通常攻撃をするたびに画面左下に表示されたアタックレベル(以下AL)が1ずつ上がっていく。ギアの必殺技はそれぞれAL1、④がAL2、⑤がAL3に対応していて、通常攻撃でためたALに応じてそのAL以下の必殺技が出せるようになっていく。例えば、ALが2のときに④⑤を押せば各ボタンに対応した必殺技のガイドラインが表示され、必殺技発動の防衛に入る(船乗者が必殺技を覚えている場合)。もちろん、途中からキャンセルすることも可能だ。



▲ALが2のときに④⑤を押せば各ボタンに対応した必殺技のガイドラインが表示される。それに従ってボタンを押していればOK



ゲーム序盤～中盤にあたる、ラハン村からキスレブまでの流れを徹底攻略

# STORY 攻略編

ここからは、ストーリーの流れに沿ってゲーム中盤までを詳しく攻略！ ゲームを迷わずに進めるためのチャートを描載すると同時に、ダンジョンとイベントをクリアするポイントもチェックしていくぞ。

## 『ゼノギアス』の世界を把握しよう

物語の主人公であるフェイトと、彼をとりまくキャラクターたちの理想や目的、心情がからみあって形づくられる『ゼノギアス』のストーリー。その根底には、ゲームの世界を構築している組織や国家同士の関係が、物語の大きな柱として存在している。広大な世界の全体像を頭に入れると同時に、そういった組織や国家間の相関関係も予備知識として把握しておく。物語をより深く楽しむことができるぞ。ここでは、国のシンボルともいえる紋章と、その国にもっとも関係の深いキャラクターを織り交ぜて各国の特徴をまとめてみた。



世界地図と主要な国々の位置関係



マルー

### ニサン



「教会」の教義と並ぶ普遍的な宗教「ニサン正教」を信奉する宗教国家。大陸の北西に位置し、大聖堂を中心に、信徒の住む住居街が広がっている。「教会」とはまったく異なる教義となるニサン正教は、法皇府と称される市教体系で営まれ、その中心たる大教母は世襲制。現在の大教母は、バルトのいとこにあたるマルグレーチ・ファティマ（マルー）が務める。

### 教会



本来の目的である布教活動以外に、経済の流通や科学技術の振興などにもたずさわる世界的宗教団体。道徳から発端されるギアの改修を一手にまかなく、諸国家に太古の技術を用いた兵器や道具を供給している。



ヒリー



### キスレブ



アヴェと国境を隔てた北西に位置する軍事大国。「教会」の影響が強く、秘密裏に独自のギアを生産しているという噂がある。リコは帝都に畜養されている姫家「バトリック」のチャンピオンだ。



リコ

### シェバト



「天上人」が住むといわれること以外、詳しい実態は謎に包まれている国。ソラリスと同盟しており、常に空中を移動しており、パベ

同じように常に空中にある列車が、地上と国とをつなぐ唯一の交通手段である。シェバトの女王に仕える少女、マリヤが仲間になるが、彼女も物語のカギを握る1人だ。



マリヤ

### アヴェ



イグニス大陸の南方地域を領土に持つ砂漠の王国。隣国のキスレブとは、領土と道筋の所有権を巡って数百年に及び戦いを繰り返している。前王の嫡子、バルトロメイ王子は病死したとされているが……。



バルト

### ソラリス



空中を浮遊する世界最大の軍事国家。国民の間に道徳思想が根づいていて、地上に住む人々を保護する傾向がある。この国で生まれ、士官としての教育を受けたエリも、その影響を強く受けているようだ。



エリ



## ラハン村～黒月の森

序盤から重なるイベントやビジュアルシーンが次々と挿入され、まったく目が離せない。いざのりへの衝撃的な展開には驚かされるだろう。黒月の森に入るまでは寂しい単独行動だが、高の中ではエリヤやシタンがパーティに加わり（エリヤとはすぐに別れてしまが……）戦闘は楽になる。

### ①ラハン村

村長の家を出た後、アルルの山道へ行く。お供い引き受ける。お供いを受けたら、その北側への出口を出て山道に向かう。

### ②山道

途中にある大きな崖は大ジャンプで飛び越え、つり橋を渡ってシタンの家へ。崖からすべり落ちるとまわり直しの注意しよう。

### ③シタンの家

シタンの家でユエに話しかけ、裏にある物置へ。シタンと話した後、物置のオルゴールを盗むとイベントが発生。イベントが終わると夜になり、閉鎖になる。

### ④山道

降りる山道で、ラハン村の奥の山道に到着する。いざのりを見かけ、彼らと合流する。シタンと一緒に村への帰路を急ぐ。

### ⑤ラハン村

戻った村に降りた後、設置されていたギアに乗り込み、村を回ってギアに反響。敵りのままにギアを操り、暴走させてしまう。

### ⑥黒月の森

丸太の上にあるお供い。その前にいるエリヤと話をするとお供いが落ちる。そのお供いを通じてエリヤと会話するイベントが発生。エリヤがパーティに加わり、大ジャンプで壁を越え、森の奥に進む。エリヤが倒れるイベントが発生。走り去ったエリヤは地竜ランカーに倒れる。エリヤの体を助けたフェイがランカーと対決。

### ⑦黒月の森

フェイの活躍で生き残ったエリヤに、シタンは助かるようにと説教する。エリヤがパーティを離れ、フェイとシタンは別行動でラハン村へ向かう。

## ①ラハン村

オープニングデモが終わってキャラクターを動かせるようになったら、まず部屋にあるベッドを調べよう。200Gのへそりが見つかると。この資金を元アイテム屋で「オメガソル」などのアイテムを買ってから山道に出発すれば何かと安心だ。出発前に、「なんでも相談」にも足を運ぼう。



## ラハン村MAP



## ②山道

山道には段差の上に置かれた宝箱や、大ジャンプで飛び越えするなど、基本のアクションを試せるポイントがいくつ用意されている。ジャンプを使ったテクニカルな操作をマスターするには、まさにここにつけの場所だ。まずは看板をチェックして「放棄コース」に進み、アイテムをゲットしよう。大ジャンプで飛び越えする、シタンの家に通じる道の中にある。崖の先端から跳んでクリアするのだ。

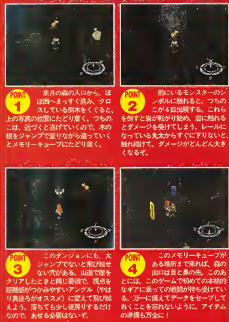
## 山道ポイントマップ



## ⑥黒月の森

黒月の森には木や岩などの障害物が多く、行動範囲がかなり制限される。さらにそれらの障害物がじやまになつて、キャラクターの周囲のようすとて把握しにくい。幸い、つちのこがよい目印となつてくれるので、ヤツらをたどるようなかたちで進んで行けば、迷うことなく奥へと進める。

## 黒月の森ポイントマップ



## ストーリーダイジェスト

親友の結婚式を翌日に控えた後、フェイはラハン村を襲ったギアの集団と戦うが、逆に村を破壊させてしまう。その結果に耐えきれず、親友から目覚めるフェイ。そんな直に、黒月の森で出会った少女エリヤは「車輪」のひしを告げる。エリヤの言葉に打ちのめされたフェイは、本来の自分を取り戻すのだった。



## BOSS ランカー

戦闘が始まってしばらくの間はまったく敵が立たないので、ひたすら防御して耐えよう。敵ターンが過ぎ、シタンがヴェルトルを連れてきたら反撃を開始するのだ。ランカーは黒い崖を吐いてこちらの攻撃を下げる以外に、特に注意すべき攻撃はない。必殺技を駆使して倒せ！





## ダジルの町～アヴェ軍輸送船

自らの手で行く道を模索させ、逃げ出すようにして始まったフェイの戦。だがその旅にもまた、幾多の波乱が待ち受けている。キスレブの親衛兵、ヴェルトールを持つフェイは、アヴェ軍に捕まってしまった。

### ⑧ダジルの町

ダジルの町に到着したフェイとシタンは、今後の行動の安全をはかろうとヴェルトールの料理屋をすることに決める。そこでさっそくギアショップに向かうと、ヴェルトールに適合する部品はないといわれる。そのあとサンドバギーのレンタルショップに行く。シタンが1人で砂漠に出かけてしまい、フェイも後を追う。

### ⑨砂漠 1

砂漠をまっすぐに進むと、フェイの頭上を巨大な円盤状の物体が通り過ぎていく。それを追うように移動すると、アヴェ軍のギアの船。フェイはアヴェ軍のサンドバギーを奪い、ギアを盗み出すが……

### ⑩砂漠 2

アヴェ軍のギアを倒したフェイの前に、突然グラーフと名乗る男が現れる。グループはボスキャラのミミーと知り出し、フェイもヴェルトールで攻撃。ミミーを倒したフェイは、シタンとともにアヴェ軍に捕まる。

### ⑪アヴェ軍輸送船

アヴェ軍の輸送船に乗りかた。脱走したフェイとシタン。彼らに乗り込んだ、ヴェルトールのギアを盗もうと目をつけて、ユグドラシルから攻撃を仕掛けてくる。大抵した輸送船から脱出するが、砂漠に入ってくる連隊を砂漠に閉じこめようとする。甲板から見たら、砂漠に沈みかけるヴェルトールに乗り込む。

## ⑧ダジルの町

ダジルの町では、教会の工房に足を運んだあとサンドバギーを借りると、シタンがバグーティを連れて砂漠に行ってしまう。その前に装備品が売られているショップで、2人分の防具を買いそろえておこう。砂漠へは町を出て西へ進むと、自動的に入れる。



教会の工房 セーブポイント

## ⑩砂漠 2

「砂漠」大入りと、そこは異常なまでに砂しかない乾風風のフィールド。ここはまっすぐ走るだけでいい場所なので、さっさと駆け抜けよう。

ト頂上を通り過ぎる巨大な円盤の足跡は？



▲ボス出現の前、アヴェ軍の量産型ギアと戦闘もある。まずは小戦闘で。

## ⑪アヴェ軍輸送船

ユグドラシルの攻撃で船底に穴があいた輸送船内には、外から砂が入り込んでくる。船内で生き延びる前に、甲板に脱出しなければならない。通信の防砂壁を閉じながら、ダッシュで甲板を目指そう。余裕があれば、途中にある宝箱の中身もいただくのだ。

▲脱出できる生き延びるポイント。最初からやり直し、ゲームオーバーにはならないのだ。

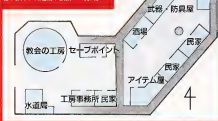


▲ユグドラシルの攻撃が船底を襲う！

## ダジルの町MAP

### マップ解説

この町のショップは建物の中ではなく、町中で露店を構えるような形で並んでいる。部屋を借りたショップはなかなかの品ぞろえだ。町のはずれにある、マークつきの天幕が集められた教会の工房だ。



## BOSS ミミー

通常攻撃がまったく通用しないうえに、こちらの攻撃に對してかならず、燃料を吸い取る攻撃「反撃ちーちー」でカウンターを返してくる。ミミーにダメージを与えるには、エーテル機関が必殺技で攻撃する必要がある。HPは少ないので、毎ターン「爆弾」で攻撃して早目に倒すのが得策だ。

▼無敵な攻撃を繰り返していると、あっという間に燃料が尽きてしまう。ミミーに對して通常攻撃は燃料を消費する。



「爆弾で倒せ！」

▲必殺技を使うかすると、1ターンで倒すことができる。レベルにもよるが、倒すためには、5秒で倒すようにする。

▲必殺技を使うかすると、1ターンで倒すことができる。レベルにもよるが、倒すためには、5秒で倒すようにする。

## アヴェ軍輸送船ポイントマップ

最初の道では、砂が吹ける方向に向かってダッシュで移動しよう。途中にある防砂壁を倒せば、砂が吹く方向も変えられることができる。船底に穴が開いている状態は防砂壁が壊れておらず、そこらで、中はサバイバルモードになり、無敵でもそれほど問題は無い。

船底の穴は開け、防砂壁が壊れていない状態をこまめに確認しながら、バグーティを倒す。倒すと、船底の穴が閉じられ、ここから砂が入り込む。また、このあたりは1度の船底に出現する砂が少なかった。船底に穴が開くと、HPの回復を止める。

ようやく甲板まで脱出すると、今度はアルトールが船底の穴に穴を開けてくる。安全に船底の穴を閉じ、アルトールを倒す。倒すと、船底の穴が閉じられ、ここから砂が入り込む。また、このあたりは1度の船底に出現する砂が少なかった。船底に穴が開くと、HPの回復を止める。

ようやく甲板まで脱出すると、今度はアルトールが船底の穴に穴を開けてくる。安全に船底の穴を閉じ、アルトールを倒す。倒すと、船底の穴が閉じられ、ここから砂が入り込む。また、このあたりは1度の船底に出現する砂が少なかった。船底に穴が開くと、HPの回復を止める。



▲ユグドラシルの攻撃が船底を襲う！

## ストーリーダイジェスト

ユグドラシルを倒せる計画を練り、砂漠の荒原に伺ったシタン。彼を追って砂漠に入ったフェイは、修羅を脱したヴェルトールでアヴェ軍のギアと、盗人物グラーフが呼び出した巨大モンスターを倒す。その後、アヴェ軍に捕まえたフェイとシタンは、ユグドラシルの襲撃に襲ってヴェルトールを奪還。輸送船を脱出する。

▼「アヴェ軍の襲撃に襲われるフェイ」



▲ユグドラシルの襲撃に襲われるフェイ



▲ユグドラシルの襲撃に襲われるフェイ



▲ユグドラシルの襲撃に襲われるフェイ



## 砂漠～大鍾乳洞

公式発表では病死したとされている、アヴェのファティマ王儲最後の王子、バルトロメイ・ファティマ。彼との出会いが、未来の心にある大きな変化をもたらすことになる。新しい仲間、バルトとともに鍾乳洞を脱出せよ。

### ⑬砂漠 3

ウェルトールに乗って砂漠を脱出したフェイトとシタンが、バルトが居るボヤ、ブリガンディアが立ちはだかる。脱獄した後、2機とも地下鍾乳洞へ落下し

### ⑭大鍾乳洞 1

砂漠の地下に広がる大鍾乳洞に落ちたウェルトールとブリガンディア。フェイトとバルトは大鍾乳洞を脱出するまで、互いに協力することに。バルトがバーティに加入。

### ⑮ユグドラシル

一方、フェイトとバルトは、ユグドラシルに救出されていた。シタンとシタールの会話をすると、どうやら過去に因縁があるらしい

### ⑯大鍾乳洞 2

ウェルトールとブリガンディアが再び合戦。道もよく巨大な虫を倒す。鍾乳洞の最深部に入り、人が住んでいるらしい城を発見。フェイトとバルトは協力し、バルトと知り合う。

### ⑰大鍾乳洞 3

フェイトとバルトが、バルトに人への進化に関する話と、アヤにまつわる伝説を聞かされる。そのうち、防砂壁の話を聞く交換条件として、2カ所にある防砂センサーのスイッチを切りに行くことに

### ⑱大鍾乳洞 4

防砂センサーを2つとも解除し、バルトの家に突っ込んでかけつけると防砂壁の扉が開く。先を進み、ゴンドラに乗ってエレベーターの志願車を入ると鍾乳洞から脱出が可能。しかし、いい出口というところでスキャラのカタパルトが出現。ウェルトールとブリガンディアの2機で脱出せよ。

## ストーリーダイジェスト

逆襲の重宝に集ってアヴェの輸送船を脱出し、ウェルトールを奪回したフェイトとシタン。しかし、2人をアヴェ軍だと勘違いした防砂海賊の右き産物、バルトがブリガンディアに乗って戦いを挑んでくる。戦いの最なか、地下に広がる鍾乳洞に落ちる。下する。彼らは協力して鍾乳洞を脱出する。4バルトの部下であるシタールとシタンは、昔からの知り合い。



## ⑫砂漠 3

輸送船から脱出すると、バルトの愛機ブリガンディアが墜落するシーンのあと、イベント戦闘に突入する。ブリガンディアは、これまで戦ってきた量産型のアヤと実力がまったく別物なので、気を引きしめてからよう。この戦闘では、相手を連いつめるとイベントが発生し、砂漠の地下に広がる大鍾乳洞に落ちる。新しい仲間、バルトとともに鍾乳洞を脱出する。

## ⑬大鍾乳洞 2

アヤに乗ったままで行動する初めてのダンジョン。といっても、基本的な操作はキャラクターのときと同じなので、ダンジョンの探索はこれまでと同じ感覚で進められる。まずは鍾乳洞の最深部にあるバルトの家を目指す。



## ⑭大鍾乳洞 3

バルト館から依頼される防砂センサーのカットは、センサーがある場所さえわかれば難しい仕事ではない。ポイントマップを参照して手早くクリア。



## ⑮大鍾乳洞 4

開いた防砂壁の先に進み、ゴンドラを使って出口の前まで行く。ボススキャラのカラミティが出現！ついに大鍾乳洞を脱出！



## BOSS プリガンディア

ウェルトールとは互角のポテンシャルを持つ強敵。こちらの命中率と回避率がダウンさせる特殊能力のほかに、必殺技も使ってくるのでかなり苦戦させられる。燃料の残りに気を配りつつ、こちらも必殺技を使って攻撃していこう。



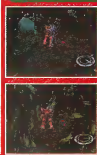
▲こちらの命中率を下げる「ワイルドスマイル」がやっかい。遠距離にはかわされやすいので、近中攻撃をメインに。

## 大鍾乳洞 2 ポイントマップ



スタート地点の防砂壁の奥に潜りこむには、この巨大な虫を倒す必要がある。このダンジョンには比較的高確率がひらけつづけているので、周囲の敵に近づいて積極的に倒せば、道すがらに足つかず。前に立って倒せば、ウェルトールとブリガンディアの2機が自動的に倒されてくれる。

## 大鍾乳洞 3 ポイントマップ



1つめの防砂センサーは、バルト館の奥から北西北西に進んだ大洞窟にある通路をまっすぐ行けば先にある。センサーが現れるまではかなり長い距離がある。センサーがある場所から下へ落ちると、そこはウェルトールとブリガンディアが落ちてきた大鍾乳洞のスタート地点なのだ。

## BOSS カラミティ

重砲攻撃とビーム攻撃をメインに攻めてくる。非常に攻撃力の高いボスキャラ。ブリガンディアの「ワイルドスマイル」で敵の命中率を下げつつ、ウェルトールが必殺技でダメージを与える戦い方が有効だ。長期戦を覚悟でじっくり戦おう。



▲カラミティの攻撃でもっとも脅威なのは、このミサイルボルト。威力1体400近いダメージを受ける。



















# チョコボの不思議なダンジョン

万事おまかせの

Q&A!!

そろそろ、みんなもダンジョン探険に慣れた頃だろう。でも、慣れるに従って、新たな疑問が見つかるのがこのゲームの奥深いところ。そこで今回は、そんな疑問にズバリと答よう！

チョコボの不思議なダンジョン

発売中

▶ ¥4,800 ▶ スクウェア

2000年6月10日 ▶ MC (マック) ▶ 不思議なデータディスク(CD)付

## システム 見落としがちな謎をクローズアップ

**Q アイテムファイルの条件は？**

**A 識別しないとファイルされない**

村長の弟子・レーグラが管理しているアイテムファイル。冒険で入手した品々が、極く識別に確認できる便利なシステムだ。ところが入手したはずのアイテムが、ファイルされないこともある。なぜか？ その理由は、ファイルされるのは、あくまで識別済みのアイテムのみとなっているため、ファイルを充実させたいなら、役に立たないアイテムでも、捨てる前にとりあえず識別しよう。

25F Lv.74 HP294/357 158%



▲ダンジョン退出時にわかるアイテムも、新たに入手したモノなら取り敢えず識別するのが重要。

**Q 村はどうすれば発展する？**

**A アイテムを売り続ければOK**

これまでに何回か紹介しているの、発展の条件そのものはご存知のはず。しかし、発展のバターンは、これまでに紹介したものもすべてではない。これまで判明しているのは、家の数、魚、畑、種痘などだが、これ以外に「プリザドの本」を売ると、冷蔵庫が家に備えられたり、「トードカード」を売ると泉にカエルが出現するなど、様々な発展のバターンが存在する。試してみよう。



▲売店だけでなく合宿所もあるとは、ファンタジーの世界のワリには、けっこう文明が盛んである。

**Q +アイテムの売り値は？**

**A +1ごとに約3%UPする**

アイテム合成によって、ツメヤクラがレベルアップできるのはご存知の通り。もちろん、レベルが上がればショップで売れる値段も通常よりアップする。でも、どの程度上がるのかは、アイテムごとに異なるので、仕組みがいまいちわからなかった人も多いのでは？ 答えは+1ごとに原価の3%値上がりする、ということ。つまり最高ランクの+99になると、およそ元の4倍近くになるのだ。

22F Lv.62 HP278/289 137%



▲合成で高価なアイテムを作り出せば、下手にダンジョンに入るよりも効率よくレベルが上がる。

**Q トラップを避けるには？**

**A アイテムを効率よく使おう**

役に立つこともあるが、ときにはモンスター以上に厄介なダンジョンのトラップ。危険を避けるには、アイテムを効率よく用いるのが重要だ。例えば「毒よけのクラ」、「見破りよけのクラ」といった各種の状態変化よけのクラや、「しのびのクラ」などトラップの回避率を上げるアイテムを装備したり、「月明かりの首輪」で周囲の状況をわかりやすくするなど、アイテムの使い分けが重要。

25F Lv.61 HP265/285 120%



▲6月星降る時の場合、厄介なサイレスの結果を無効にする「沈黙よけのクラ」を装備しよう。



**Q** モンスターから受けるダメージを少なくするには?

**A** 敵の状態やATBバーに応じた攻撃を行うのがポイント

まず重要なのは、複数の敵を同時に相手にしないこと。ほとんどのモンスターは部屋から通路に出ることはできないので、通路の出口付近に誘い出して、攻撃しては逃げるというヒット&アウェイを使って戦えば、受けるダメージを最小限に抑えることができるはずだ。中にはバオのように、通路の中までもつっこいかけくるタイプも存在するが、少なくとも通路の中なら、複数のモンスターに囲まれることはない。1対1の状況なら、多少苦戦してもどうにか対処できるはず。もう1つ重要なのが、ATBバーを考慮しながら戦うこと。まずATBバーの色を見れば、敵が通常攻撃をしようとしているのか、特殊攻撃をしようとしているのかの判別ができる。通常攻撃の場合、ATBバーが満タンのまま前に進めてしまえば、ATBバーは0に経過。一方、特殊攻撃の場合は進めてもバーが溜まった状態のままのこともあるので、細かく攻撃を続けて、バーが溜まりきる前に倒そう。

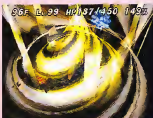


▲ATBバーが赤いときは通常攻撃、青いときは特殊攻撃。バーの色、長さによって攻撃パターンを変えよう。

**Q** 本を効率よく使うためのコツってなに?

**A** モンスターの属性に応じた本を選択しよう

複数の敵を同時に攻撃できるだけでなく、モンスターに見つからないうちに、道端などに隠れながら攻撃できる便利な本。ダンジョンでの過剰な戦闘に生き残るためには、欠かすことのできない攻撃手段だよね。でも、モンスターによっては、期待したほどの効果が得られないケースもしばしばある。これはモンスターの属性が影響しているためだ。例えば、火属性のラミィに対して「ファイアの本」、あるいは氷属性のミスドラゴンに「ブリザードの本」というような、モンスターの属性と同じ魔法を使っている、本来の力は発揮できない。氷に対しては火、雷に対しては風という具合に、モンスターの属性と正逆対の本を使うのが重要だ。また、「不思議なしおり」などを活用して、本のレベルを上げやることが重要。本は高レベルに育ててやれば、最強クラスの魔法や技に優るとも劣らない、強力な攻撃を発揮してくれるのだ。序盤に使用する本を数回繰り返して振り込んで、集中的にレベルアップを計ると、楽になる。



▲初期の段階では攻撃力も低いし、「一か放」まで貫つて、魔法や技に匹敵する威力を持つのだ。

**Q** 複数のモンスターと同時に戦うときのポイントってなに?

**A** 全体攻撃できる攻撃法を有効に活用するのが重要

戦闘の基本はなるべくモンスターと1対1で戦える状況を作ること。通路の出口付近を利用したり、ヒット&アウェイを使ったりして、難に囲まれない状況で戦闘を行うのが重要だ。しかし、長い間ダンジョン探索を続けていると、ときには複数の敵と同時に戦わなければならないケースも出てくるはず。そんなときにポイントになるのは、全体攻撃できる攻撃法の活用だ。まず真っ先に思い付くのは召喚魔法。効果範囲も広いし、威力も大きい。バニムト級の魔石なら、一発でほとんどのザコモンスターを全滅させることも不可能ではない。でも、いくつ複数のモンスターとはいえ、ザコ相手の戦闘で貴重な魔石を消費するのは……。そんなときに便利なのは、本による全体攻撃。実は魔法の本も、R1ボタンを押せば使えば、効果範囲にいるすべてのモンスターにダメージを与えることができる(ドレインの本以外)のだ。普通本は、敵1体に対して使用するケースが多いだけに、コレばかり見落としたりしないのは? っこの見落としがちなのでは?



▲ザコモンスター相手なら、低レベルの本の全体攻撃でも十分効く。

**Q** 手強いモンスターにはどうやって対処したらいいの?

**A** アイテムやトラップを活用する。ときには逃げるのも大切だぞ

ダンジョンを探索しているとき、ときには堪えきれないほどの強敵と鉢合わせしてしまうこともある。ヒット&アウェイは通用しないし、本の戦闘でも分が悪い。そんなときは、手持ちのアイテムを使って有利な状況を作り出してやることも必要だ。例えば、強力な魔法系攻撃を駆使するモンスターには、サレイスの薬をぶつけて魔法効果を封じる、肉弾戦が得意な敵に対しては毒薬で攻撃ミスの確率をアップさせる、スロウの薬でATBバーの溜りを遅くさせて使う戦術が有効。このように、正攻法が通用しない敵でも、薬などを使って相手の戦力を低下させてやれば、意外に楽に戦えることを覚えておこう。それでも苦戦するような場合は、逃げようもの! っこの手、通路に逃げるか、「ワープストーン」などで、他のフロアに飛ばしてやり逃がしてしまおう。自分のレベルや装備が充実すれば、いずれは倒せることができる。重要なのは生き残って経験値を積み重ねること。生き残って戦っただけがすべてではないのだ。



▲ゲームが後半になると、手強い相手が増えてくる。陣をワープさせる「ワープストーン」はけっこう重宝だ。



# 合成『チョコボ』の世界の最も深い謎!

## 基本的合成のやり方



**1** ベースとなるアイテムを選択する。ここで重要なのは、なるべく手待ちの中で最も上質な素材で作られたモノを選ぶこと。完成品の基本性能はコレで決まる。



**2** 次に追加アイテムを選択。ただ、売られた品はレベルが下がるので注意。ここで特殊能力や属性を持つアイテムを選ぶには、ベースアイテムに能力を追加することも可能。



**3** そして触媒となるタネを選択。追加アイテムの能力などをつけた場合は「合体のタネ」や「融合のタネ」を。またここで水、氷、雷のタネで属性もつけられる。



**4** 触媒に関しても1つ、単に消費の実などを使ってもOK。この場合もレベルが1アップする。まだ「レベルのタネ」を触媒に使えば大幅なレベルアップが期待できる。



**5** 多彩な属性や特殊能力を備えた強力なオリジナルアイテムが完成。合成したアイテムは自分の好きな名前をつけることができる。カッコイイ名前を考えよう。

**Q** 2種類以上の属性をくっつけることはできないの?  
**A** できます。ただし相反する属性の場合合成法に注意が必要

アイテム3つの合成時に、触媒として「火のタネ」などの属性のタネを選択すると、それぞれの属性を持ったツメやクラが手軽に作れる。では、複数の属性を持ったツメやクラは作れるのか? 答えはイエス。例えば「フレイムクロール」に「雷のタネ」を使えば、火と雷の両方の属性を持つツメを作ることができる。ただし、火と水、風と雷などの相反する属性を作るときには注意が必要。この場合には、ある属性を持ったツメ(クラ)に、相反する属性のツメ(クラ)を「融合のタネ」を使って、合成するやり方しかない。例えばフレイムクロールをベースに、アイスローを融合のタネで合成するといったやり方。しかし、火と氷の属性をあわせ持つアイテムはできない。この場合に合体のタネを使うと、両方の属性が消えてしまうので注意。また同様にサンダーローとウィンドローを融合のタネで合成し、さきほどの火と氷の属性をあわせ持つツメと合体のタネで合成すると、4属性をすべて持つツメが完成。このツメと、どの属性でもいいので何かの属性のついたツメを合体のタネで再度合成(順不同)すると、ナチュラルクロールができる。



▲これが4属性すべての効果があるツメの最終形態。ナチュラルクロール。属性に関する心掛は、これで行く。

**Q** 複数の特殊能力を備えたアイテムを作りたいときにはどうすればいいの?  
**A** 合体のタネや融合のタネを使えば特殊能力の合成も可能になる

アイテムの特殊能力も最大2つまでくっつけることが可能。ただし、2つのアイテムの特殊能力が合計3個以上あるときは、合成後にあとからつけたアイテムの特殊能力欄の上にある能力、その次にあとからつけたアイテムの特殊能力欄の下に能力が消えるようになる。例えば、ほかに特殊能力のついていない「キャンセルクロール」に、不動のツメの特殊能力「常時ATBバーが半分満ちている」がついたよりのツメを合体のタネで合成すると、よくばりのツメの「持ち強が少ないほど攻撃力アップ」という特殊能力が消えて、不動のツメの特殊能力「常時ATBバーが半分満ちている」が付け加えられたキャンセルクロールが誕生する。ただし特殊能力の隣では同時に持てないこともある(ヒットバックローとオーダークローなど)ので、自分で試してみよう。ほかにも、「大振りのツメ」を2つ、合体のタネで合成すると「バークロー」ができたり、「オーダークロー」を2つ、合体のタネで合成すると「クロスロー」ができたり、などランク上のアイテムができる場合もあるのでチェックだ。



▲前巻を同時に攻撃できるオーダークロー2つを合成すると、前後左右を同時に攻撃できるクロスローに昇格!!

※注意 合体のタネと融合のタネ: 基本的にアイテムの属性の追加は合体のタネでできるが、相反する属性の追加(火と水など)は、融合のタネを使わないとできない。また、融合のタネを使うとすべての合成ができる。







# 不思議なダンジョンの不思議なアイテムたち

コレクター心をくすぐるアイテム満載!!  
全達人手を目指そう。

No.	アイテム名	売値	備考	No.	アイテム名	売値	備考		
1	表飾のツメ	0	400	攻撃力が低下するツメ。体には立たない	7	盾のクラ	14	480	盾の属性を持つ。風属性の物理攻撃を軽減
2	アディクションロー	2	1040	攻撃が成功すると状態異常が連続する	8	盾のクラ	14	480	盾の属性を持つ。風属性の物理攻撃を軽減
3	いやしのツメ	2	980	攻撃が成功するとHPの半分が回復する	9	毒よけのクラ	14	640	毒をよけにくくする
4	皮のツメ	3	80	皮のツメ。軽装だが攻撃力が低い	10	盗賊よけのクラ	14	640	盗賊状態になりにくくする
5	木のツメ	6	120	木のツメ。足元は若干滑る	11	眠りよけのクラ	14	640	睡眠状態になりにくくする
6	鉄のツメ	9	240	鉄のツメ。重装だが攻撃力はまずまず	12	スロウよけのクラ	14	640	スロウ状態になりにくくする
7	軽いツメ	11	640	軽装で重宝な攻撃が可能なツメ	13	炎のクラ	14	1520	炎属性とHPの最大値を上昇させる
8	ハダネのツメ	11	640	鋼鉄製のツメ。中装でやや滑る	14	ハダネのクラ	14	720	鋼鉄製のツメ。中装でやや滑る
9	フレムクロー	14	480	火の属性を持つ。火属性の物理攻撃にダメージ	15	ラフメのクラ	14	640	火属性の物理攻撃を軽減する
10	アイスクロー	14	480	氷の属性を持つ。氷属性の物理攻撃にダメージ	16	炎よけのクラ	16	640	炎属性の物理攻撃を軽減する
11	サンダークロー	14	480	雷の属性を持つ。雷属性の物理攻撃にダメージ	17	盗防よけのクラ	16	640	盗防をよけにくくする
12	ウィンドクロー	14	480	風の属性を持つ。風属性の物理攻撃にダメージ	18	しのびのクラ	17	640	ドラッグを回復しにくくする
13	トードのツメ	14	1600	蛙のツメ。中装でも通常と同じ攻撃力が発揮可能	19	オニオンのクラ	18	800	オニオンなどの毒を回復させる
14	フローターキラー	15	400	浮遊タイプのモンスターにダメージ	20	ボムのクラ	20	640	ボムを落とすのを防ぐ
15	プラントキラー	15	400	植物タイプのモンスターにダメージ	21	かめのコウ	10	1200	防御力が上がるが、ツメのATバーが長くなる
16	ボイズンキラー	15	400	毒タイプのモンスターにダメージ	22	しんざいのクラ	20	800	心臓の動きを止める
17	トラゴンキラー	15	400	竜タイプのモンスターにダメージ	23	よくばりのクラ	18	320	持ち物が増えるが、防御力が上がる
18	サイアントキラー	15	400	サイレントタイプのモンスターにダメージ	24	花摘のクラ	24	640	花摘などの状態異常を回復する
19	アンデッドキラー	15	400	死霊タイプのモンスターにダメージ	25	運だめしのクラ	21	400	運命の女神にお願いする
20	毒のツメ	15	640	攻撃成功時に、さらに毒を付与する	26	ミスリルメイル	26	800	ミスリルで鍛えられたメイル
21	魔力のツメ	15	640	攻撃成功時に、さらに魔力を付与する	27	ライトメイル	24	980	軽装な素材で作られたメイルが速く動く
22	速力のツメ	15	640	攻撃成功時に、さらに速さを付与する	28	ナチュラルメイル	28	980	木、草、風の属性を付与されたメイル
23	強力のツメ	15	640	攻撃成功時に、さらに力を付与する	29	王者のクラ	38	1040	高貴な貴族に持つべきメイル
24	石のツメ	15	640	攻撃成功時に、さらに石を付与する	32	クリスタルメイル	52	1360	魔法の力を持つメイル
25	クリティカルクロー	18	720	通常よりクリティカルがしやすい	33	秘入りのクラ	44	400	ダメージを減らす。キルを代わりに減らす
26	大銀りのツメ	20	400	攻撃が大きい。TBが長くなる	No.	アイテム名	売値	備考	
27	レベル3のツメ	20	640	攻撃成功時に、レベルが3段階上がる	1	ガラスの首飾	100	ガラス工場のきれいな首飾	
28	レベル4のツメ	20	640	攻撃成功時に、レベルが4段階上がる	2	ルビーの首飾	200	ルビーがめくれている首飾	
29	ヒットバッククロー	20	880	攻撃成功時に、敵を1マス後退させる	3	ダイヤの首飾	800	ダイヤで磨かれたきれいな首飾	
30	ダブルノッククロー	23	960	一度の攻撃で2回の連続攻撃が可能になる	4	ずばりさの首飾	300	ずばりさの首飾	
31	オーダードクロー	23	960	敵にダメージを与えて、敵のHPを回復させる	5	スピートの首飾	600	スピートの首飾	
32	デューククロー	22	1120	王位と名を冠する首飾の首飾	6	のんびりの首飾	300	のんびりの首飾	
33	クワッククロー	28	1440	首飾を石にしている首飾	7	読みものの首飾	300	本を読むスピードが速くなる首飾	
34	不動のツメ	30	720	動かぬツメ。TBが長くなる	8	早読みもの首飾	600	本を読むスピードが速くなる首飾	
35	ミスリルクロー	30	800	ミスリルで鍛えられたメイル	9	ゆっくり読む首飾	600	本を読むスピードが速くなる首飾	
36	よくばりのツメ	30	320	持ち物が増えるが、防御力が上がる	10	水たまりの首飾	600	水たまりの首飾	
37	よくばりのツメ	30	320	持ち物が増えるが、防御力が上がる	11	月あかりの首飾	900	月あかりの首飾	
38	もろはのツメ	30	720	敵にダメージを与えて、敵のHPを回復させる	12	ガードの首飾	800	ガードの首飾	
39	がんまのツメ	33	400	HPが減少する首飾	13	スタミナの首飾	800	スタミナの首飾	
40	キャンセルクロー	35	960	攻撃成功時に、相手のATバーを0にする	14	運気の首飾	900	運気の首飾	
41	ナチュラルクロー	38	2550	木、草、風の属性が付与されたツメ	15	運気の首飾	200	運気の首飾	
42	パワークロー	45	1120	攻撃力が上がる首飾	16	運気の首飾	1200	運気の首飾	
43	王者のツメ	50	1040	高貴な貴族に持つべきツメ	17	リカバリーの首飾	1800	HPの回復が速くなる首飾	
44	早力のツメ	50	560	攻撃成功時に、さらに速さを付与する	18	不幸の首飾	1000	HPの回復が速くなる首飾	
45	なびのツメ	52	480	魔法の力を持つ首飾	19	なれぬの首飾	500	なれぬの首飾	
46	クリスタルのツメ	55	1360	魔法の力を持つ首飾	20	トードの首飾	2000	トードの首飾	
No.	アイテム名	売値	備考	21	ちっちゃな首飾	1800	ちっちゃな首飾		
1	表飾のクラ	0	400	防御力が低下するクラ。体には立たない	22	かみゆりの首飾	150	かみゆりの首飾	
2	皮のクラ	3	80	皮のクラ。軽装だが攻撃力が低い	No.	アイテム名	売値	備考	
3	木のクラ	6	120	木のクラ。足元は若干滑る	1	ファイアの本	200	火の力で敵にダメージを与える	
4	鉄のクラ	9	240	鉄のクラ。重装だが攻撃力はまずまず	2	ラリガの本	200	氷の力で敵にダメージを与える	
5	炎のクラ	14	480	炎の属性を持つ。火属性の物理攻撃を軽減	3	サンダーの本	200	雷の力で敵にダメージを与える	
6	氷のクラ	14	480	氷の属性を持つ。氷属性の物理攻撃を軽減	4	エアロの本	200	風の力で敵にダメージを与える	



本	9	ティムの本	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
	6	シャインの本	200	聖なる光のMPで敵にダメージを与える
	7	ドレーンの本	200	敵のHPを減らし、自分のHPを回復する
	No.	アイテム名	売値	備考
珠	1	ブズメナ珠	800	小さな石。宝珠と呼ばれる聖なるアイテム
	2	メテオ珠	1500	巨大な石を降らせる攻撃アイテム
	3	クエイク珠	1000	地震を呼び起こして敵にダメージを与える
	4	パイオ珠	1000	地に降る雷でダメージを与える
	9	クワビガ珠	800	雷の力で敵にダメージを与える
	7	デジョン珠	1000	敵を光で弾き飛ばす
	9	デス珠	1000	一瞬にして敵を倒す
	10	ホーダー珠	1200	聖なる力を持ってダメージを与える
	11	フレア珠	1000	高熱で敵にダメージを与える
	12	ギガフレア珠	1200	超熱光線で敵にダメージを与える
	13	ウェーブ珠	800	波の力で敵にダメージを与える
	14	アルテマ珠	1500	攻撃魔法と魔法を同時に発動する攻撃アイテム
	No.	アイテム名	売値	備考
魔石	1	イフリートの魔石	150	地獄の炎の力をまとめた
	2	シヴァの魔石	200	絶対零度の氷気で敵を凍らせる
	3	ラムツの魔石	280	強烈な雷で敵にダメージを与える
	4	ユニコーンの魔石	100	HP・魔法威力を回復する
	5	フェニックスの魔石	400	炎の時にHP・魔法を回復する。または敵に火のダメージ
	6	カーバンクルの魔石	360	2種類の魔法を同時に発動する
	7	タイタンの魔石	400	宇宙タイプ以外の敵にダメージを与える
	8	オーディーンの魔石	400	風を一撃で飛ばす。ダメージを減らす
	9	リヴァイアサンの魔石	700	巨大な竜巻で敵を吹き飛ばす
	10	バラムートの魔石	800	雷を雷の力で敵を吹き飛ばす
	11	デュボーンの魔石	700	天からの使者デュボーンが敵にダメージを与える
カード	No.	アイテム名	売値	備考
	7	識別のカード	300	所持している正体不明アイテム・タネを識別する
	2	拉伯のカード	900	所持している正体不明アイテムをすべて識別する
	3	マッピングカード	300	持っているアタを完全にマッピングする
	4	オイルカード	600	オイルを塗って、一時的に敵の動きを遅くする
	9	テレポカード	450	使うとランダムに移動する
	6	わき水のカード	600	枯れた地に水を注ぐ。水の量が多いほど、必要
	7	スリブルカード	600	使うと倒れている
	8	コンフュカード	300	使うと倒れている
	9	冥界のカード	450	使うと冥界に行く
	10	ロードカード	600	使うとロード状態になる
	11	ミニマムカード	600	使うと小さくした状態になる
	12	プリングカード	300	使うと自分が倒れ、敵のHPを減らす。自分のHPも減る
	No.	アイテム名	売値	備考
薬	1	至のボトル	10	毒を飲んだ後の毒の antidote
	2	ポーション	50	HPを回復できる普通の薬
	3	ハイポーション	200	HPを100回復できる特別な薬
	4	エリクサー	700	HPも魔法も完全に回復できる特別な薬
	5	縮水	25	ロッガー・ゴーレムの敵を一撃で倒す特別な薬
	6	ボム止めの薬	50	水、炎、雷の3つに効く。敵を凍結した状態にする特別な薬
	7	目にもいい薬	100	敵の目と一定数ダメージを与える。目にもいい特別な薬
	8	デスベールの薬	150	敵に足元が滑る。敵の動きが止まる特別な薬
	No.	アイテム名	売値	備考
	1	レベルアップの薬	750	実べるとレベルアップのレベルアップする
	2	しるだうんの薬	500	実べるとしるだうんのレベルアップする
	3	おしひの薬	180	実べるとHPと魔法が回復する
	4	どちの薬	330	実べるとHPと魔法が回復する
	5	くさった薬	30	実べるとHPが減少し、ただし魔法は回復する
	6	いのちの薬	450	実べるとしるだうんの最大HPが10%増加する
	7	大敵の薬	150	実べるとHPと魔法が回復する
	8	ナッツ	150	実べるとHPと魔法が回復する
	9	ラサンの薬	300	実べるとHPと魔法が回復する
	10	つかれる薬	150	実べるとHPが減少する
	11	元気の薬	300	元気の最大値を10%増加させる
	12	元気の薬	150	元気の最大値を10%増加させる
	13	すばやの薬	1200	魔法の威力を10%増加させる
	14	知恵の薬	1200	魔法の威力を10%増加させる
	15	火のタネ	450	炎属性のタネ
	16	氷のタネ	450	氷属性のタネ
	17	雷のタネ	450	雷属性のタネ
	18	風属性のタネ	450	風属性のタネ
	19	割合のタネ	750	割合時に威力を減らすタネ
	20	合体のタネ	1350	合体時に威力を減らすタネ
	21	融合のタネ	1350	合体時に威力を減らすタネ
	22	シールドのタネ	600	合体時に威力を減らすタネ
その他	No.	アイテム名	売値	備考
	7	ツヤ出しクリーム	500	道具のツヤ、タネのレベルをアップする
	2	つや出しクリーム	500	道具のツヤ、タネのレベルをアップする
	3	不思議なしおり	1000	道具のツヤ、タネのレベルをアップする
	4	ドロロ	250	実べると「ドロロ」を生成する
	9	石	2	2種類のアイテム。道具やタネ
	6	かたい石	3	石の硬さが上がる。道具やタネ
	7	ワープストーン	250	剣をその場に飛ばす。タネを落とす
	8	シールドのカギ	1000	カギの硬さが上がる。道具やタネ
	9	ハムボックス	500	ダンジョンで使う。道具やタネ
	10	テレポボックス	1000	アイテムを1つだけ移動できる
	11	鉄箱	1000	カギに壊す。道具やタネ
	12	ギル	100	金の塊。道具やタネ

### アイテムチェッカー

今回公開しているアイテムの中で、合成できるアイテムをここで再チェック！ 節度外は各体のタネを利用。

●フロスクリュー……オーダーカード・オーダーカード  
●チャルメラ……1回属性をすべてつけたタネを作り出し（融合のタネを使用）、それにもう1回属性のついたタネ（この属性でも可）を融合のタネで合成

●フロスクリュー……オーダーカード・オーダーカード  
●チャルメラ……1回属性をすべてつけたタネを作り出し（融合のタネを使用）、それにもう1回属性のついたタネ（この属性でも可）を融合のタネで合成

9	透明薬	100	敵の一定時間透明状態になる黄色の薬
10	石化薬	100	敵を一定時間石化させる黄色の薬
11	スロウの薬	50	敵に一定時間スロウ状態になる黄色の薬
12	ヘビースの薬	50	敵に一定時間ヘビース状態になる黄色の薬
13	サイレスの薬	75	敵に一定時間サイレス状態になる黄色の薬
14	毒薬	100	敵に一定時間毒状態になる黄色の薬
15	解毒薬	50	敵に一定時間解毒状態になる黄色の薬
16	万能薬	300	敵に一定時間万能状態になる黄色の薬
17	毒薬	50	敵に一定時間毒状態になる黄色の薬
18	ダメージ薬	100	敵に一定時間ダメージ状態になる黄色の薬
19	手助けの薬	1000	敵に一定時間手助け状態になる黄色の薬
20	足かせの薬	1000	敵に一定時間足かせ状態になる黄色の薬
21	忘れしるの薬	100	敵に一定時間忘れしる状態になる黄色の薬

No.	アイテム名	売値	備考
1	レベルアップの薬	750	実べるとレベルアップのレベルアップする
2	しるだうんの薬	500	実べるとしるだうんのレベルアップする
3	おしひの薬	180	実べるとHPと魔法が回復する
4	どちの薬	330	実べるとHPと魔法が回復する
5	くさった薬	30	実べるとHPが減少し、ただし魔法は回復する
6	いのちの薬	450	実べるとしるだうんの最大HPが10%増加する
7	大敵の薬	150	実べるとHPと魔法が回復する
8	ナッツ	150	実べるとHPと魔法が回復する
9	ラサンの薬	300	実べるとHPと魔法が回復する
10	つかれる薬	150	実べるとHPが減少する
11	元気の薬	300	元気の最大値を10%増加させる
12	元気の薬	150	元気の最大値を10%増加させる
13	すばやの薬	1200	魔法の威力を10%増加させる
14	知恵の薬	1200	魔法の威力を10%増加させる
15	火のタネ	450	炎属性のタネ
16	氷のタネ	450	氷属性のタネ
17	雷のタネ	450	雷属性のタネ
18	風属性のタネ	450	風属性のタネ
19	割合のタネ	750	割合時に威力を減らすタネ
20	合体のタネ	1350	合体時に威力を減らすタネ
21	融合のタネ	1350	合体時に威力を減らすタネ
22	シールドのタネ	600	合体時に威力を減らすタネ

No.	アイテム名	売値	備考
7	ツヤ出しクリーム	500	道具のツヤ、タネのレベルをアップする
2	つや出しクリーム	500	道具のツヤ、タネのレベルをアップする
3	不思議なしおり	1000	道具のツヤ、タネのレベルをアップする
4	ドロロ	250	実べると「ドロロ」を生成する
9	石	2	2種類のアイテム。道具やタネ
6	かたい石	3	石の硬さが上がる。道具やタネ
7	ワープストーン	250	剣をその場に飛ばす。タネを落とす
8	シールドのカギ	1000	カギの硬さが上がる。道具やタネ
9	ハムボックス	500	ダンジョンで使う。道具やタネ
10	テレポボックス	1000	アイテムを1つだけ移動できる
11	鉄箱	1000	カギに壊す。道具やタネ
12	ギル	100	金の塊。道具やタネ

### アイテムチェッカー

今回公開しているアイテムの中で、合成できるアイテムをここで再チェック！ 節度外は各体のタネを利用。

●フロスクリュー……オーダーカード・オーダーカード  
●チャルメラ……1回属性をすべてつけたタネを作り出し（融合のタネを使用）、それにもう1回属性のついたタネ（この属性でも可）を融合のタネで合成

●フロスクリュー……オーダーカード・オーダーカード  
●チャルメラ……1回属性をすべてつけたタネを作り出し（融合のタネを使用）、それにもう1回属性のついたタネ（この属性でも可）を融合のタネで合成



# 不思議なダンジョンの 奇妙なモンスター

「チョコボ」の登場モンスターは、ゲーム上での手強さを考えなければ、いずれもユニークでかわいらしいものばかり。このモンスターを基にしたぬいぐるみなんかが発売されれば、またけっこうなブームになるかも？

## サハギン



- 属性：水
- タイプ：魚

ツメによるひっかき攻撃は少々タイガ、魚くからファイアの床で倒そう。

## ヘッジホッグ



- 属性：無
- タイプ：魚

攻撃力は低いが、背中のはらにはA Tバーをリセットする効果がある。

## ゴブリン



- 属性：無
- タイプ：魚

「F」シリーズではおなじみのザコキョウ。小手調べには持ってこい。

## イエローゼリー



- 属性：無
- タイプ：魚

一見、美味しそうな果物ゼリーを連想させる。強さはゴブリンと同程度。

## ワイルドラット



- 属性：無
- タイプ：魚

ネズミタイプだけあって、ちょこまかと動き回って攻撃を仕掛けてくる。

## ナッツツイーター



- 属性：無
- タイプ：魚

平にしたナッツを投げつける。リスに似た振舞いのかわいらしい？

## フロアタイボール



- 属性：風
- タイプ：浮遊

「エアゴ」を得意とするモンスター。戦況で一気に仕掛けてよう！

## ランドタートル



- 属性：無
- タイプ：魚

固いコウラに身を包まれた強敵。コウラに隠れると与えるダメージが減少。

## ラミア



- 属性：火
- タイプ：浮遊

バチンと響く平打ちに思わずビックリ。ファイアには効果的。

## サボテンダー



- 属性：無
- タイプ：植物

ほつちあいた目の口がニューモス。見かけとは裏腹に攻撃力は高い。

## 黒魔道士



- 属性：雷
- タイプ：浮遊

魔術の場所から繰り出す「サンダー」は強力。謎の呪いに倒そう！

## ベヒーモス



- 属性：無
- タイプ：魚

A Tバーは最初から1発の攻撃力は驚異的。本気で対処しよう。

## スケルトン



- 属性：無
- タイプ：死者

攻撃されると、死んだ状態でやり過ごす。ファイアの床が有効。

## マリオネーター



- 属性：無
- タイプ：魚

何となく「プテメテオ」の破壊力が怖い。ヒットのAウェーブに対応。

## シーフ



- 属性：無
- タイプ：魚

A Tバーが邪魔に近く、しかもアイテムを盗む厄介者。本で攻撃だ。

## ダークタイタン



- 属性：無
- タイプ：巨人

「クエイク」を喰らえば、魔死は確実。接近戦でたたかおう！

## ロックガーター



- 属性：水
- タイプ：魚

装備を剥ぎとる「脱」をせよ。「ブリッド」も強力なもので注意が必要だ。

## ドリッピー



- 属性：風
- タイプ：魚

敵の打りを消して頭を落とす。水で倒そう。「エアロ」に注意すれば楽勝だ。

## フロストゴーレム



- 属性：水
- タイプ：巨人

巨人族の中では攻撃力はやや低い。氷の魔物だからって、火には強い。

## ネオン



- 属性：雷
- タイプ：浮遊

ピンチになると仲間を呼び助める様なヤツ。ヒットのAウェーブに注意。

## ボム



- 属性：火
- タイプ：浮遊

「F」シリーズが得意な敵。炎魔では無敵した方が無敵だ。

## サボテンダー



- 属性：無
- タイプ：植物

サボテンダーの強化型。やんちゃで暴れる前に倒せば、大成功！

## オーガ



- 属性：無
- タイプ：巨人

攻撃力こそ強いものの、A Tバーが強いので接近戦で十分倒し得る。

## オニオン



- 属性：雷
- タイプ：魚

通路の真ん中で倒すのが、しつこい「ヤバ」で、遠くまで飛ばして倒そう。

## ムース



- 属性：無
- タイプ：魚

「ソイ」攻撃には要注意。壁に当たると毒状態に陥ってしまう。

## ガトリングス



- 属性：無
- タイプ：魚

ヘッジホッグの強化型。ヘッジホッグから繰り出す「ニードル」に注意。

## マジックポット



- 属性：無
- タイプ：浮遊

道を横切りにする敵の、ときたま薬を投げて回復させてくれる。

## マスク



- 属性：無
- タイプ：浮遊

こいつに出会うと、たまに装備のレベルが上げられてしまう。逃がそう！

モンスターのデータで、属性はそのモンスターが、火、水、風、雷の属性を持つか、持たないか、タイプはそのモンスターの状態の特長事項をそれぞれ表す。



## 死神



●属性：無  
●タイプ：浮遊・死者  
いったい何せるの!?  
勝手に次のフロアに連れて  
行ってしまふ怪しい奴。

## バオ



●属性：水  
●タイプ：無  
部屋で鳴くとなすとスピ  
ードアップ!? 灯りを消  
される前に倒せ!!

## 木人



●属性：風  
●タイプ：植物  
攻撃力こそ弱めだが、  
まれに2連続出す魔劣の状  
態変化攻撃には注意!!

## スティールバット



●属性：風  
●タイプ：浮遊  
非常に動きが特殊の  
うっとうしいゴキウヤ。  
肉弾戦で一気にか。

## インプ



●属性：無  
●タイプ：無  
いたずら小僧といった  
風貌の持ち主。たまにワ  
ープストーンを投げる。

## ヒルギガース



●属性：無  
●タイプ：巨人  
洞窟奥からの妖邪攻撃  
がかなり強い。常にA  
Tバーの状態で注意!!

## ゾンビー



●属性：水  
●タイプ：死者  
洞窟の腐るキャラをゾン  
ビーにして回る変わり者。  
けっこうありがたない?

## レベルトリッカー



●属性：無  
●タイプ：マシン  
驚異的な集弾力でチョコ  
ボを襲撃。安全に倒す  
には弾の使用がオススメ。

## ストーンゴーレム



●属性：雷  
●タイプ：巨人  
巨人タイプはA Tバー  
の長さで強気。前半く  
接近して連続攻撃しよう。

## トンベリ



●属性：無  
●タイプ：無  
乳犬と違って一撃必  
中の攻撃力を持つ。肉弾  
では逃げる方が無敵だ。

## ミニマジシャン



●属性：無  
●タイプ：無  
かわいいうえ声が高く  
えたら要は強。近くで落  
としのけ強いられている。

## ミストドラゴン



●属性：水  
●タイプ：竜・浮遊  
霧れた洞窟にやらの水  
晶の攻撃が強力。霧に  
飛び込んで一気に倒せ!!

## 時魔道士



●属性：火  
●タイプ：無  
常に奥の奥方に控えて  
いる由緒。いかに早く  
近寄れるかが勝負のカギ。

## ブラックゴブリン



●属性：雷  
●タイプ：無  
ゴブリンの強化バージョン。特殊な能力もな  
いため、比較的強い相手だ。

## モルボル



●属性：無  
●タイプ：植物・毒  
毒や酸液を扱う攻撃が  
厄介。閉まるはかぬ敵が  
いるなら、まず倒そう。

## ドクロイーター



●属性：無  
●タイプ：無  
謎のアイテム「ドクロ」  
を手にするモンスター。  
能力的には平均以下だ。

## ブランドラミア



●属性：火  
●タイプ：無  
こちらの攻撃に合わせ、  
平手打ちをする短気な蛇。  
「ブリザド」で攻撃せよ。

## アーリマン



●属性：風  
●タイプ：浮遊  
ときたま発する「死の  
宣告」が怖い。睡眠し始  
めたら、迷わず逃げよう。

## グラシャラボス



●属性：火  
●タイプ：巨人  
ヒルギガースの強化版。  
攻撃を受けるのと弾き飛ば  
され、A Tバーも0に。

## スラグ



●属性：水  
●タイプ：無  
マップ上に置く「ねん  
えき」を落とさないように。  
スピードが落ちるぞ。

## ウェアラット



●属性：無  
●タイプ：毒  
毒まれると毎分HPが落ち  
る。ダメージを受けない  
よう。慎重に攻撃しよう。

## グレナード



●属性：火  
●タイプ：浮遊  
ボムの血溜めさらに強  
力に!! レベルが低い内  
は、逃げた方がよい。

## ブラッディボーン



●属性：無  
●タイプ：死者・復活  
能力の状況変化攻撃が  
厄介。閉まるはかぬ敵が  
いるとき苦戦を強いられる。

## 召喚士



●属性：無  
●タイプ：無  
物理攻撃力は低いが、  
「トード」には注意!! 肉  
弾攻撃で連続で倒そう。

## デザートサハギン



●属性：火  
●タイプ：無  
銃・バズミで弾物も引き  
抜く半魚人。撃合も取  
って「ブリザド」で攻撃。

## プリン



●属性：火  
●タイプ：無  
火の属性を持つゼリー  
状モンスター。スロウ  
の状況変化攻撃に注意!!

## メタルヒットマン



●属性：雷  
●タイプ：無  
ひたすらチョコボを追  
い狙う機械。ワープス  
トーンをうまく使おう。

## ガルキマセラ



●属性：無  
●タイプ：無  
インプの上位キャラ。  
後半はそのままで攻撃  
力が絶頂にアップ。

## ホーリードラゴン



●属性：風  
●タイプ：竜  
何と書いても「ホーリー」  
の破壊力は他とは。喘  
えだしたら退散しよう。

## レベルチェッカー



●属性：無  
●タイプ：マシン  
後半は最高クラス。  
自分のレベルの3か4の  
倍敵な強さの一匹だ。

## 複数の敵を同時に攻撃しよう

チョコボのツメの中には、広範囲を同  
時に攻撃できるモノがいくつか存在する。  
中でもアーククローは、正面とナメテ前  
の3方向の攻撃が可能と、非常に使い勝  
手が優れている。ぜひとも手に入れよう。



4  
人  
の  
コ  
ボ  
に  
対  
して  
は  
い  
く  
つ  
か  
の  
コ  
ボ  
を  
使  
う



# TOMB RAIDER 2

## トウーム レイダー

手に汗握るアクションと、練り込まれたシカケがいっぱいの3D・AVG。女性冒険家のレイラ・クロフトの大冒険が今始まる!

### TOMB RAIDER2 トウームレイダー2

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ ジグザグソフト  
AVG ▶ MC11プロダクション

## ステージ4までの冒険をマップつきで大攻略!

シカケの脱解と大迫力のアクションが楽しめる3D・AVG「トウームレイダー2」が発売されて約1週間、レイラの冒険に熱中している人もたくさんいると思うけれど、結構難易度が高いゲームだけに、苦労させられている人も多いはず。主な基本攻略は、前号の攻略やゲームマニュアルにも載っているけれど、まだ読んでいないという人は、プレイ前に必ず目を通しておくといいぞ。今号では、ステージ4までの攻略ポイントを詳細マップつきで攻略するのと、行き詰まって困っていた人はもちろん、より高度なプレイを研究中の読者諸君も、ぜひチェックしておこう。

### 冒険の前に「レイラの家」を訪ねてみよう



▲アスレチックコースでは基本的なアクションの練習ができる。スタートからゴールまでのタイムアタックもできるけど、ベストタイムはメモリーカードに保存できない。

「レイラの家」では、アスレチックコースを通して、様々な操作を練習できる。このコースではスタート地点からタイム計測が始まり、ゴール地点までの時間を競うこともできる。ただし、コースからはずれたり、途中の砂地やトンネルの上（水中を通るのが正解）を通過してしまった場合は、計測が中断されてしまうぞ。このほかにも、屋敷と館の中には右の写真のようなスイッチがいくつか隠されているので、興味ある人は探してみよう。



▲「レイラの家」では、アスレチックコースを通して、様々な操作を練習できる。このコースではスタート地点からタイム計測が始まり、ゴール地点までの時間を競うこともできる。ただし、コースからはずれたり、途中の砂地やトンネルの上（水中を通るのが正解）を通過してしまった場合は、計測が中断されてしまうぞ。このほかにも、屋敷と館の中には右の写真のようなスイッチがいくつか隠されているので、興味ある人は探してみよう。

### 応用テクニック 1 なびく壁の秘密

各ステージでの風向とはどの場所でも一定の方向に統一されている。これを知っていれば、レイラの髪がなびく様子を観察することで、方位の確認に利用できるぞ。各面のマップでは風向も示しておいたので、必要に応じて確認してねこう。



ただし、屋内では、風も吹かないためこのワザは利用できないぞ。

▲立ち止まって観察すれば、風の方向によって、なびいているのがわかる。

### 応用テクニック 2 特殊なアクション

「キー上+R1ボタン+□ボタン」で飛び込みジャンプが、ぶら下がったまま「R1ボタンを押しながらキー上」で立ち上がりできる。飛び込みジャンプは、その場ジャンプよりも飛距離が長く、場所によっては攻略にも利用できるぞ。



▲飛び込みジャンプは、その場ジャンプよりも高く遠くに跳ぶことができる。



▲踏み込み動作がなくても立ち上がり、残念ながら実用性はあまりない。

### 応用テクニック 3 垂直ジャンプ

「キー」を入力しない状態で□ボタンを押すと、レイラは垂直にジャンプをする。このジャンプは同じ場所で跳んだるだけに思われがちだが、実は床地のたびに少しずつ前に進んでいるのだ。上のフロアに跳びつくときなど、微妙な位置調整が必要な場所では、連続で垂直ジャンプをするという手もあるぞ。



▲垂直ジャンプを続けるだけで、レイラはわずかながら前に進んでいる。

## ステージ攻略へ進む前にチェックしておこう

### 1 クリアの手順を確認

「ゴールまでのクリアルート」では、クリアの手順が解説されている。ここに記されている数字は、各マップ内に書き込まれている数字に対応している。この「ゴールまでのクリアルート」とマップの数字を照らし合わせながら、プレイしていこう。

### 2 マップで地形を講め

各マップ上のすべてのスイッチ（窟穴や挿入口も含む）には、大文字のアルファベットがふられている。これらのスイッチを操作すると同じアルファベットの小文字がふられたオブジェ（主に扉）を動かせることを示している。仕組みの確認に役立てよう。

### 3 難所の突破法

高度なアクションが要求される場所や、脱解が難しい場所では、「難関ポイント徹底攻略」で突破方法を攻略してみた。ここで使われている番号も「ゴールまでのクリアルート」で使われている数字に対応しているの、併せて利用すると便利だぞ。

### マップ記号一覧表

▲	スタート地点（三角印はスタート時のレイラの向きを示す）
□	扉
■	床の扉
✕	このステージでは開かない扉
◇	窟穴、挿入口
○	スイッチ
■	床のスイッチ
+	よしきり可能な壁
→	風向き
■	破壊可能な窓
☆	隠しアイテム



# 万里の長城

ステージの特典

最初のステージながら、トラップの敷きはハンパではないので覚悟すること。終盤の谷底では、前作にも登場した巨大なティラノサウルスと2匹も登場するぞ。

## ゴールまでのクリアルート

- ① 足場を上へ上へと登っていく。  
途中で「隠しアイテム(鎧)」入手。
- ② 床の扉は上に振れば自動的に開く。そのまま下の部屋に進む。
- ③ スイッチAを操作→扉が開く。
- ④ 水中で「ガードハウスの鍵」入手。
- ⑤ 鍵穴で「ガードハウスの鍵」を使う→扉が開く。  
「錆びた鍵」を入手。  
鍵穴で「錆びた鍵」を使う→扉が開く。
- ⑥ 動かせるブロックを動かして扉を開く。
- ⑦ 左側の壁の割れ目にぶら下がり、奥に進む。
- ⑧ 連続トラップ地帯を突破する。  
途中で「隠しアイテム(鎧)」入手。
- ⑨ 谷間の底に向かう。
- ⑩ 「隠しアイテム(鎧)」を入手。①に戻る。
- ⑪ ロープウェイを使って先に進み、ゴールに向かう。

⑥ブロックの真で  
⑤のキーを動かす  
しただけで開く

⑦ぶら下がり  
⑧の部屋は  
⑨の部屋に正  
面から入る

⑩この部屋は  
⑪の部屋に正  
面から入る

⑪この部屋は  
⑫の部屋に正  
面から入る

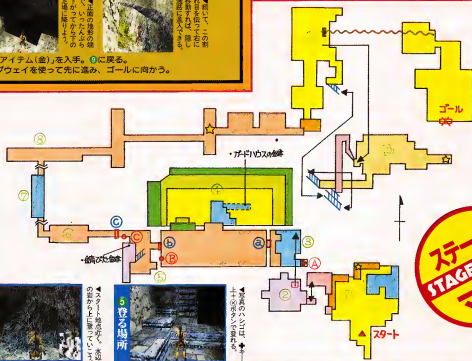
## 難関ポイント徹底攻略

### 8 連続トラップ地帯を突破しよう

連続トラップ地帯の突破方法は、右の連続写真で解説している通りだ。写真5～6では◆キーを右上に入力するのがポイントで、ここで◆キーだけしか入力していないと、よじ登り中にダメージを受けてしまう。この先は崩れる床に注意して奥に進み、突き当たりの部屋では、左手の崩れる床から脱出しよう。



この部屋は、左の壁の割れ目にぶら下がり、奥に進む。



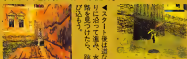
※「ゴールまでのクリアルート」の初期の番号は、順番ではなくマップの位置を表しているのでは、と。



このステージでは人間の敵キャラが数多く登場する。また、乗り物（ボート）も用意されている。このボートは、ステージ全体の攻衛に密接に関わってくるぞ。

## ゴールまでのクリアルート

## ① スイッチAを操作→扉aが開く。



「この扉は開かない。扉aを開く必要がある。扉aを開くには、スイッチAを操作する必要がある。」

「ボートハウスの扉は閉じている。扉aを開く必要がある。扉aを開くには、スイッチAを操作する必要がある。」

## ② 建物を上へ上へと登り、窓を割って廊下に入り込む。



「この建物は上へ上へと登る必要がある。窓を割る必要がある。窓を割るには、スイッチBを操作する必要がある。」

「この建物は上へ上へと登る必要がある。窓を割る必要がある。窓を割るには、スイッチBを操作する必要がある。」

正面の窓から外に出て、屋根伝いに「ボートハウスの鍵」を入手。スイッチDを操作→扉dが開く。スイッチDのある廊下を出てすぐ右にある窓を割り、屋根伝いに廊下に向かう。

## ③ スイッチEを操作→扉eが開く。

鍵穴Fで「ボートハウスの鍵」を使う→扉fが開く。

ボートaに乗り込み、扉fから出て扉dに向かう。

ボートaから降りて、「隠しアイテム(金)」を入手。

再びボートaに乗り込み、水階の高に向かう。

## ⑤ 水中に落ちている「隠しアイテム(銀)」を入手。

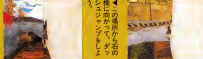
## ⑥ 扉bの前にボートaを停める。

スイッチBを操作→扉bが開き、扉bが開き、2つの扉に挟まれた小部屋の水位が上がる。

スイッチHを操作→扉hが開く。

再びボートaに乗り込み、扉hから出る。

## ⑦ ボートを降りて、橋から上のエリアに進む。



「ステールの鍵」を入手。鍵穴Iで「ステールの鍵」を使う→扉Iが開く。

スイッチJを操作→水門Jが開く。

⑧ 「隠しアイテム(真)」を入手。

スイッチKを操作→扉kが開く。

⑨ 「鉄の鍵」を入手。周囲の壁をよきけて上の部屋へ。

スイッチLを操作→扉lが開く。スイッチMに向かう。

⑩ 鍵穴Mで「鉄の鍵」を使う→扉mが開く。

スイッチNを操作→水門Nが開く。

ボートaで装置を破壊する。

ボートgに乗って、スイッチOへ向かう。

⑪ スイッチOを操作→扉oが開き、扉oが開く。

ボートで脱出する。

## 難関ポイント徹底攻略

## 6 ボートaを後半エリアへ導く

ボートaは後半エリアでも必要になるので、扉hの先までしっかり進んであげよう。まず、ボートaに乗ったまま扉dの前まで進む。ここで一瞬ボートaから降りて、スイッチGを操作しよう。すると扉dと壁に挟まれた空間の水位がボートaと一緒に上昇するので、あとは水中のスイッチHを操作するだけで、ボートaに乗ったまま後半エリアに進めるようになるぞ。



「スイッチGを操作すると、ボートaの水位が上がり、扉dの前まで進むことができる。」



「スイッチHを操作すると、ボートaの水位が上がり、扉dの前まで進むことができる。」

## 10 ボートaで機雷を破壊しよう

ボートgに乗ったままゴールに進むには、ゴール地点前に設置された機雷を破壊しておく必要がある。そのためには、ボートaに乗り込み、①ボタンで加速しながら機雷へと突進しよう。そして機雷に近づいたら②キー右(左)③ボタンを押す。走行中のボートaから飛び降りるのだ。すると、加速のついたボートaがそのままだけに機雷に突込み、機雷を一掃してくれるのだ。これでバッチリ！



「ボートaで機雷を破壊すると、ゴール地点前に設置された機雷が破壊される。」

「ボートaで機雷を破壊すると、ゴール地点前に設置された機雷が破壊される。」

## 11 ボートgで制限時間内に脱出しよう

スイッチOを操作してから、斜めの地形Pを踏むと、壁が鳴り始める。壁が3回鳴ると扉oは閉じてしまうので、ボートgを利用して急いで扉oに向かうようにしよう。そのときには、連続写真で紹介しているルートを使わないと間に合わないぞ。



▲①ボタンを押して十分に加速し、斜めになった表の通路を走り抜く。



▲続いて、2つの水門の設置されている細い通路に進入しよう。



▲スイッチOを操作したら、ボートgに乗ったまま、斜めの地形を乗り越えて外に出る。



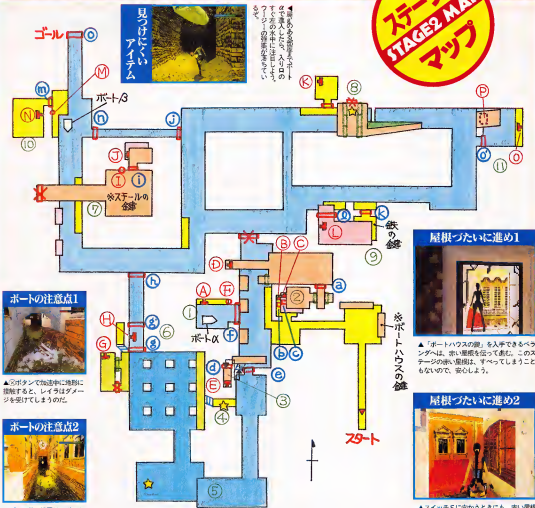
▲壁を突き破ってジャンプ！下の水路はボートgで出たりすれば脱出できるぞ。



▲突き当たりを右へ。あとは、両岸の下にある、ゴールへと向かうのみだ。



# ステージ2 MAP



## 屋根づたいに進め1



▲「ボートハウスの鍵」を入すできるペラングでは、高い崖面を這って進む。このステージの怖い壁根は、すべてしてしまうこともないので、安心しよう。

## 屋根づたいに進め2



▲スイッチ付近に向かうときには、高い壁根を足場にも利用する。スイッチのある通路のすぐ横の窓を割り、そこからダッシュジャンプで駆け上ろう。

## 近道ルートも探してみよう

この面には、隠したままでも下を泳いで通り抜けることができる。これを利用すると、ボートを一切使わずにクリアすることも可能だぞ。研究してみよう。

続

## レイラの独り言

開発スタッフにインタビュー①

私はレイラ。このゲームの主人公。開発スタッフの人たちって、ボート（乗り物）なんてステキなアイデアをよく思いついたわね。

レイラのアニメーター、スチュワート・アトキンソンがゴーストに乗ったレイラを描いたとき、それを見たスタッフが「乗り物」を登場させるアイデアを思いついたんだ。試してみたら、レイラの動き回る様

子もカッコよかったんで、即採用を決定したね。実はこの時点でマップの作成は終わっていたから、そのフィールドにマッチすることなどを吟味して、最終的に乗り物はボートにしようってことに決まったのさ。



## ゴールまでのクリアルート

- 1 スイッチAを操作→扉が開く。
- 2 スイッチBを操作→扉が開く。  
上のフロアから屋根裏に扉Bへ進み、スイッチCへ向かう。
- 3 スイッチCを操作→扉が開く。扉Cの奥で「隠しアイテム(銀)」入手。
- 4 ベランダを通って隣の部屋へ進む。壁炉の奥にある動かせるブロックを押して道を開き、奥へ進む。
- 5 窓を割って外へ。水路の奥へ進む。
- 6 「隠しアイテム(金)」入手。スイッチDを操作→扉が開く。
- 7 スイッチEを操作→シャンデリアが高くなり、シャンデリアが低くなる。
- 8 シャンデリアFから扉Bへダッシュジャンプ。
- 9 「図書館の鍵」入手。スイッチGへ向かう。  
スイッチGを操作→壁炉の奥の扉が開く。  
意の外の道路から。床下に入り込む。
- 10 壁穴Iで「図書館の鍵」を使う→扉Iが開く。
- 11 スイッチJを操作→扉Jが開く。
- 12 「隠しアイテム(銀)」入手。



4 壁の奥の通路をぬりこむ

- 10 スイッチKを操作→扉Kが開く。
- 11 本棚から上のフロアに飛び移り、扉を開き越える。
- 12 「起爆装置の鍵」入手。
- 9 起爆装置Iで「起爆装置の鍵」を使う→爆発が起こり、「隠しアイテム(銀)」のあった建物が半壊する。
- 10 半壊した建物のフロアを上へ上へと登り、ゴールへ進む。

## 続 レイラの謎

### 開発スタッフにインタビュー②

ゲーム中の謎って本当に生き生きしているよね。こんな私って、どうやって作られたのかしら？



5 壁の奥の通路をぬりこむ

レイラのアクションは当初ほとんど種類がなかったんだ。でも、マップ制作進行に伴って、新しいアクションを追加しないとゲームがやりにくくなることに気づいて、反転ジャンプなどのアクションを追加したんだ。でも新しいアクションを入ると、それまでのレイラのアクションすべての連動(あるアクションから違うアクションへ移るとき)のレイラの動き)を考慮する必要があったから、本当に大変だった。

あとね、実はレイラの顔も日本のマーケットに合わせて描かざる必要があったのかな、っていうブレッシャーも結構あったんだ。でも、例えば私たちが西洋人は、日本製のゲームのグラフィックスタイルが実際に入っているけれど、それを私たちが決めたに合わせた。実際レイラはイギリス人なわけだし、結局、日本製のレイラのスタイルは、顔も含めて元のままにしておくことにしたんだ。

## 難関ポイント徹底攻略

### 2 上のフロアへの進み方

館の中に入ってから、2階への行き方がわからず困ってしまった人も多いはず。ここでは、上の写真の場所から垂直ジャンプで直接ハシゴに飛びつく方法と、下の写真のように、初めの足場の上でジャンプすると斜面の向く方向に自動的に跳ばされる性質を利用する方法がある。後者のルートを使った場合は、フロア途中にある動かせるブロックをどかさないと、奥まで進むことはできないぞ。



6 上のフロアへの進み方



7 上のフロアへの進み方

### 2 斜めになった屋根での移動

館の2階のベランダまで進んだら、赤い屋根へダッシュジャンプで飛び移ろう。この赤い屋根は、上に乗るとすべり落ちるが、①ボタンを押しながら進めば、壁にぶら下がる。ぶら下がったまま②キー一で移動しよう。左端まで来たら、③ボタンを押したまま②キー一を入力する。すると、斜めの足場より上登ると同時に背後にジャンプし、赤い屋根の向かいにある足場に着地できる。



8 斜めになった屋根での移動



9 斜めになった屋根での移動

### 3 炎のトラップを突破しよう

炎トラップに触れると火が燃え移ってしまうが、水に飛び込めば火は避けられる。炎トラップ手前の床を踏むと炎トラップを一定時間止まられるので、ここは連続その場ジャンプで一貫して跳び続けてみよう。ちなみに、④ボタンを使わずに①キー一上+④ボタンだけにすると、連続ダッシュジャンプになってしまう。これだと滑り足らずに助走してから踏み切るため、突破しにくくなってしまおう。



10 炎のトラップを突破しよう



11 炎のトラップを突破しよう

### 12 隠し部屋にも足を運んでみよう

「起爆装置の鍵」が手に入る小屋では、屋根の上にも行くことができる。近くの横は、端の部分で壁のほかの部分より少し高くなっているの、ここから屋根に向かって④ボタンを押したままダッシュジャンプをしてみよう。屋根の上から左手奥へ向かうと、隠しエリアに進めるぞ。ここでは、強力な武器ウーザーが手に入るの、行き忘れていた人は必ず足を運んでみよう。



12 隠し部屋にも足を運んでみよう



13 隠し部屋にも足を運んでみよう



ステージ3  
STAGE3 MAP  
マップ



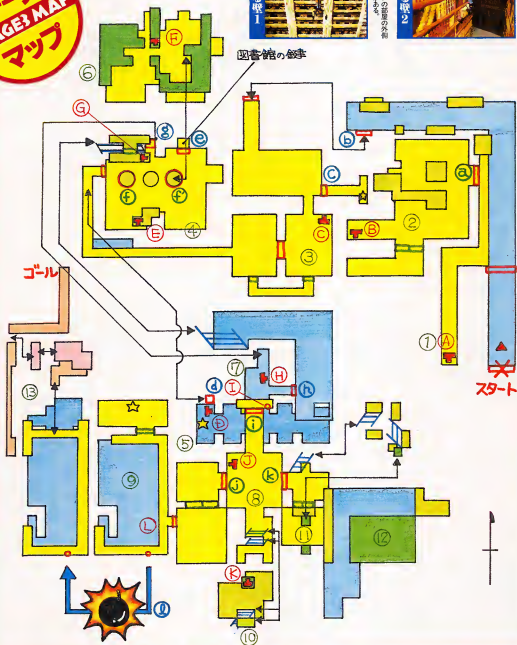
図書館の扉



登れる壁②

▲シャングリアの扉の裏にはハシゴがある

▲この扉は開かないが、壁の裏にはハシゴがある









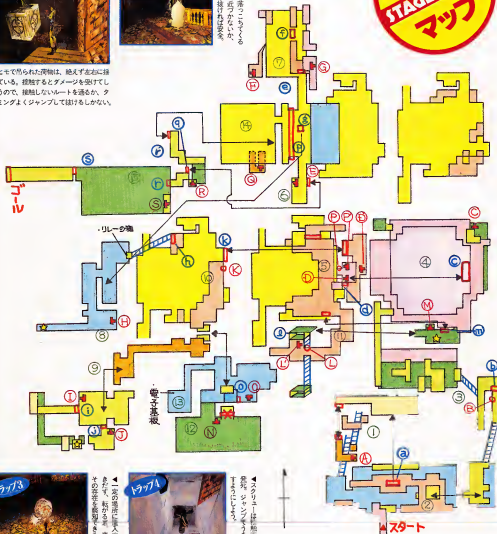
ステージ4  
STAGE4 MAP  
マップ



▲ヒモで吊られた両物は、絶えず左右に揺れている。接触するとダメージを受けてしまうので、接触しないルートを通るか、タイミングよくジャンプしてはけるしかない。



近づくこと落っこちてくる  
トラップ。近づかないか、  
一気に満ち抜ければ安全。



◀一定の場面に導入すると動  
きたず、転がる道。書でも、  
その存在を熟知できる。



◀ スクリューは、船を駆すると一  
発に、ジャミングをうまくなわ  
すようにしてある。

## 続 レイラの塾リ音

開発スタッフにインタビュー③

私って安穩で退屈な人生って嫌いな  
のよ。ちょっと気が早いけれど、次の冒  
険にはいつ出発できるのかしら？

今回のこの『トゥームレイダー2』でも、中国の万里の長城、海上基地、沈没船や寺院などを舞台にすることで、できるだけ前作とは違った作品にしようとしたんだけど、機会があれば追加ステージをプラスしたものをP.S.で出してみたいね。それと、『トゥームレイダー3』は99年の発売を予定しているんだ。かなり先のことだから、どんな

ハードでプレイできるのかは、まだわからない。  
両洋で作られたゲームが日本のゲーム市場で強いインパクトを与えるのはとても大変なことだと思うんだ。だから私たちは、日本のプレイヤーの皆さんが「トゥームレイダー2」のファンになってくれたことをとてもうれしく思っている。本当にありがとう！



# グランツーリスモ

編集部でも国際A級ドライバー急増中！ そろそろいろんなことがやりたいアナタに、今回はデータ関係やスペシャルイベントのレースをメインに攻略!!

## グランツーリスモ

発売中 ▶ V5,800 ▶ SCEI

**GRAN TURISMO**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR™

**PRESENT CAR**  
プレゼントカー

各レースの総合1位、またはライセンスでオール金を取れば、ご褒美としてプレゼントカーがもらえる。2台設定されているものは、ランダムでどちらかの車がもらえるが、下に表示している車のほうが出現確率が低くなっているようです。

**レースに勝ってレアな車をゲットしよう!!**

The image consists of three panels, each featuring a concept car and a text box with Japanese text and a 'Q' icon.

- Panel 1 (Left):** Shows a white and blue Viper GTS-R. The text box says:
  - ◀ 超当ライク  
のイデオン
  - 小回りが利き、  
直線も認識い
- Panel 2 (Middle):** Shows a yellow Concept Car. The text box says:
  - ◀ 超当華麗イ  
デオン、チュ  
ン済で、魅  
せる少りなり
- Panel 3 (Right):** Shows a yellow NISMO 400R. The text box says:
  - ◀ 国際A級オ  
ール会のこ  
表、まだ見ぬ  
おにーに

[illegible]



スペシャルイベントは、後回しにしている人も多いと思うが、優勝すればプレゼントカーがもらえるし、いろんなコースも覚えられる。メガスピードカップは、資金稼がしに最適なので、大に利用しよう。

▶ 国別対抗戦のプレゼントカーはオイシイぞ



得する2つの情報

**得** 再エントリーで弱いメンバーに変われば楽勝かも？

敵のNSXがやたらと速い、と感じた人は、NSXがいなくなるまで再エントリーしよう。

▶ NSXがないメンバーは結構……かな？

### エンタリースト

1. Viper GIS	Opt1
2. INFOCAGED SHIM	Opt1
3. FORET Aspect	Opt5
4. LANCER Every GSN	Opt1
5. TUD JOURNAL	Opt5
6. RZ150-S	Opt1

**得** 3つの耐久レースは完走するだけで、金がもらえる!!

国際A級の3つの耐久レースは、たとえば周回遅れになったとしても完走すれば金トロフィーだ。

▶耐久レースを完走するには、約1時間



**B級ライセンスで出走可能なイベントレース。このへんはサクッとね!!**

FFチャレンジ

**B級ライセンス保持、FF車のみ**

FTD車はクリップ走行に向き、制動しやすいので、難なく磨けるはず。オススメはシビックTypeR、FTD GPX。この2台はライトウェイトにも使用できる。

## エントリーカーリスト

スターレット ダランツァ  
カローラレビン R2G  
セリカ SS-J  
プリメーラS 2St  
エクリプス GT  
FTD GP Version R  
プレナード Type S  
インテグラ Type R  
EKレベック Type R  
CR-Xアルファ S-R  
EGレベックS3 S-R  
CR-X EF-6 Super  
パニクス クーペ2000 Type R

DATA	
<b>Pole Position Bonus</b>	150,000
<b>Champion Bonus</b>	1,000,000
<b>Race Bonus</b>	
1st	500,000
2nd	200,000
3rd	150,000
4th	100,000
5th	50,000
6th	30,000
<b>Courses</b>	
1. Deep Forest Rising Way 1.	
2. Grand Valley East	
3. Spacial Stag. Route 11	

ドリフトとりとりドリッどね  
**FRチャレンジ**

**B級ライセンス保持、FR車のみ**

ドリフト向きFR車は、車種も豊富でどの車を選ぶかは好みでOK。中古車でもチューンしだいではレーシングモディファイなくても燃てるでしょう。

## エントリーカーリスト

スーパー RZ  
JZA/J3スーパー TwinTurbo R  
AEドローレイン GT-APEX  
AEスプリッターレノ GT-APEX  
フェアレディZ Version 3 TwinTurbo Zsystem  
\$144,400 ¥5  
\$144,400 ¥5 K's  
\$131,400 ¥1 K's 2008cc  
180SX Type X  
180SX Type X  
FDファンタムRZ-7 Type RZ  
FCファンタムRZ-7 ファンタムII

DATA	
<b>Pole Position Bonus</b>	150,000
<b>Champion Bonus</b>	1,000,000
<b>Race Bonus</b>	
1st.	500,000
2nd.	200,000
3rd.	150,000
4th.	100,000
5th.	50,000
6th.	30,000
<b>Courses</b>	
1. Grand Valley East	
2. Deep Forest Rising Why	
3. Grand Valley Speedway	

## 安定性抜群の四駆は、馬力で勝負 4WDチャレンジ

**B級ライセンス保持、4WD車のみ**

4WDは、トフツ中も安定しているの  
で非常に扱いやすい。スカイラインGT-R  
が、GTOなら簡単に勝てる。GTOは車  
体が重いので、コーナーでは早めに減速。  
ランサーが好きなのは、ここのプレゼント  
カーでゲットしよう。

## エントリーカーリスト

セリカ GT-FOUR
R33スカイライン GT-R
パルサー91 GT-R
GT55 MR
ランサー Evolution III GSR
ランサー Evolution IV GSR
アルシオーネ SVX Version
ガシィ ラーリングワゴン GT-F
インプレッサWRX-STi Type R
インプレッサ36 ワゴン WRX

## 軽快なコーナリングが決め手 ライトウェイト

3級ライセンス保持、ライトウェイトカーの

ライトウェイトカーは軽量なので、コーナーリングに優れている。なお、日経で参加可能な4レースは、レーシングモティフアイルしくても十分活用するようです。

## エントリーカーリスト

スターレイト デザインZV  
 ゴローレレピン B2G  
 スプリットレノ B2G  
 A1E6カニラレピン GT-APEX  
 A1E6スプリットレノ GT-APEX  
 エラージュ アスナルX  
 エラージュ サイボーグH  
 インテグラ Type R  
 RMレボルト Type R  
 EGシンビョウZS 500 II  
 CR-X EF-8 SR  
 デモイ CR-X


  
**DATA**
  
**Pole Position Bonus** 200,000
   
**Champion Bonus** 1,000,000
   
**Race Bonus**
  
 1st 500,000
   
 2nd 300,000
   
 3rd 250,000
   
 4th 200,000
   
 5th 100,000
   
 6th 50,000
   
**Courses**
  
 1. AutumnRing Miss 1
   
 2. Clubman Stage Route 5
   
 3. Coo Forest K-2ing Way 1



# レアな外車は、ここでゲット! 何度も走ればお金もガッポリ!!

車をチューンして日米戦に備え!

## 日米対抗

A級ライセンス保持、日米車のみ



日米対抗戦の3レースにエントリーしている車種は、レーシング仕様(コンセプトカーを除く)なので、やはりこちらもスペシャルモデルがレーシング仕様の車で挑むようにした!

エントリーカー

車種	メーカー	価格
1. Concept R	NSX	400,000
2. Concept R	NSX	400,000
3. Concept R	NSX	400,000
4. Concept R	NSX	400,000
5. Concept R	NSX	400,000
6. Concept R	NSX	400,000

### DATA

Pole Position Bonus

300,000

Champion Bonus

2,000,000

Race Bonus

1st 1,000,000

2nd 700,000

3rd 500,000

4th 200,000

5th 100,000

6th 50,000

Courses

1. Trial Mountain

2. Special Stage Route 5

3. High Speed Ring

4. Grand Valley East

5. Special Stage Route 11

### エントリーカーリスト

スーパー R2

JBATスーパー TwinTurbo R

JBATスーパー TwinTurbo R

ニッサン Z

GTD TwinTurbo

ワンダー Evolution R GSR

NSX Type S Zero

ユーロスター 200 Type E CCS

FDアンフィニクス Type RZ

FDアンフィニクス Type RZ

インプレッサ RALLY Edition

Viper R13

Viper GTS

Concept Car

Corvette '96 GRAND SPORT

Corvette '95 COUPE

Corvette ZR

国際A級ライセンスへの布石

## 英米対抗

A級ライセンス保持、英米車のみ



国際A級ライセンスを取っていない人は、練習の意味も含めてViper GTSを駆る。この車はノーマルノーマルレースでも使えるので、楽にこなせるようにしておきたい!

エントリーカー

車種	メーカー	価格
1. Concept R	NSX	400,000
2. Concept R	NSX	400,000
3. Concept R	NSX	400,000
4. Concept R	NSX	400,000
5. Concept R	NSX	400,000
6. Concept R	NSX	400,000

### DATA

Pole Position Bonus

300,000

Champion Bonus

2,000,000

Race Bonus

1st 1,000,000

2nd 700,000

3rd 500,000

4th 200,000

5th 100,000

6th 50,000

Courses

1. Trial Mountain

2. Special Stage Route 5

3. High Speed Ring

4. Grand Valley East

5. Special Stage Route 11

### エントリーカーリスト

Viper R13

Viper GTS

Concept Car

Corvette '96 GRAND SPORT

Corvette '95 COUPE

Corvette ZR

DB7 Valente

Corvette

Griffith 568

Griffith Backdrop 8340

日米対抗戦と同じバブル?

## 日英対抗

A級ライセンス保持、日英車のみ



日米・日英対抗は、自分の得意な走りはいい。が、この日英対抗で英米車を使いたい場合は、グリフィス500がオススメ。国際A級の競走車なので、国際人気用の練習になるかも。



### DATA

Pole Position Bonus

300,000

Champion Bonus

2,000,000

Race Bonus

1st 1,000,000

2nd 700,000

3rd 500,000

4th 200,000

5th 100,000

6th 50,000

Courses

1. Trial Mountain

2. Special Stage Route 5

3. High Speed Ring

4. Grand Valley East

5. Special Stage Route 11

### エントリーカーリスト

スーパー R2

JBATスーパー TwinTurbo R

JBATスーパー TwinTurbo R

ニッサン Z

GTD TwinTurbo

ワンダー Evolution R GSR

NSX Type S Zero

ユーロスター 200 Type E CCS

FDアンフィニクス Type RZ

FDアンフィニクス Type RZ

インプレッサ RALLY Edition

DB7 Coupe

DB7 Valente

Corvette

Griffith 568

Griffith Backdrop 8340

海軍新艦はこのレースで決まり

## メガスピード

A級ライセンス保持、車種制限なし



ハイスピードの3コースを占め、車の性能によっては、ほとんど問題なく勝つため、手帳に替わるレース。ただし、2コース目のテストコースは350km/hぐらい出せないときついので、高度セッティングしておこう。R39GT-RやGTOがオススメ。



### DATA

Pole Position Bonus

300,000

Champion Bonus

2,000,000

Race Bonus

1st 1,000,000

2nd 700,000

3rd 500,000

4th 200,000

5th 100,000

6th 50,000

Courses

1. High Speed Ring

2. Test Course

3. High Speed Ring

### エントリーカーリスト

スーパー R2

JBATスーパー TwinTurbo R

JBATスーパー TwinTurbo R

ニッサン Z

GTD TwinTurbo

ワンダー Evolution R GSR

NSX Type S Zero

ユーロスター 200 Type E CCS



# スペシャルイベント中、1、2を争う難易度! 車の選択がカギを握る!!

難関レースはアメ車ぞGO!!

## ノーマルカー

A級ライセンス保持、ノーマルカーのみ

このレースは市販のままの状態で行なわれなければならない。そのため、車種によっては、直線でまったく追いつけない状況になってしまう。そこで今回選んだのが、外車のViper GTS。実はこれ以外の車で勝つこと

がないという。トホホ。とはいえ、この車を制覇できれば、ほぼ勝利は手中にしているといってもいい。それに国際A級の教習車でもあるため、まだ国際A級ライセンスを取得していない人は、この場で練習しておくといひでしょう。

## オススメカーはコレだ!!

Dodge Viper GTS

Viper GTSの最大出力は454ps。数値だけみれば、他の車を圧倒するほどのパワーを持っているが、慣れるまでが難しい。でも、この車を制覇できれば、他のどんな車よりも勝ちやすいといえる。

▲国産ライターのViperが好ましい



## DATA

Pole Position Bonus 1,000,000

Champion Bonus 10,000,000

Race Bonus  
1st 3,000,000  
2nd 1,000,000  
3rd 500,000  
4th 400,000  
5th 200,000  
6th 50,000

Courses  
1. AutumRing Mini  
2. Grand Valley East  
3. Clubmen Stage Route 3  
4. Deep Forest Racing Way  
5. Special Stage Route 11

## POINT

まずはViperの操作に慣れよう!!

ViperはF1だけにアンダーステアが少なく、ステアリングが滑りやすい。というから、必ず後輪がスライドする、と思ったほうがいい。また、直線のスピードは敵車より速いので、直線で敵車を引き離し、コーナーでゆっくりと加速を準備できるようにすれば勝利は目の前。

ターではゆっくりとドリフトで抜けるようにしよう。A・T・M・Tは、どちらでもいい。



## POINT

ドリフト重視でコーナーを攻めろ!!

チームの連れ方で、コーナーの手前では、早めにドリフトを開始しよう。



▲早めにドリフトを開始し、コーナーをクリアしよう

その場合、ほとんどのアクセルドリフトで、長い直線のあるコーナーは、十分に減速して、アクセルを踏んだらまたドリフトしたほうが安全だ。

## エントリーカーリスト

TRD8000GT  
R33スカイライン GT-R  
ランサー Evolution II GSR  
NSX Type S Zero  
FDランサーRX-7 A spec  
ニッサン Skyline GT-R

全ライセンスでの金トフィー  
最速リプレイデータ  
OPS-DB(2日5日更新)に  
完全収録!!

難関コースは四駆ぞGO!!

## チューンドカー

国際A級ライセンス保持、レーシングススペシャルモデル不可

ハイスピードリングと2つの夜間コースは、高力がありスピードが上がる車種が有利。今回オススメは、

という自ずから、エンジンでも勝てる場合が多い。全5戦のうち最低でも3勝はしておきたい。

## POINT

慣れない夜間コースは覚えておけ!!

R33R11の車種は、非常にタイトなコーナーが連続している。そのため、車に慣れさせておく。また、夜間は、直線でも、コーナーでも、スピードを落とさないようにしよう。

ストップしてしまわないように、危険な場所は見えておこう。またオートムリングの逆走コースでは、高力アタリになるので2〜3速で。



▲なるべくMTで走り、加速を上げよう

## オススメカーはコレだ!!

R33スカイラインGT-R Vspec

このレースには、なまの少ないコースがあるため、仮に順位を下けても挽回できるスピードを持っている、という点でGT-Rを推してみたい。



▲この車は、直線的な走り、安定に走り、加速が速い。そのため、慣れや不安定な走りでも大丈夫。ムリをしないことが大切だ。

## POINT

コーナーはゆっくり、直線コースはチギって敵車に差をつける!!

GT-Rにタービンスペック4を搭載し、直線で敵車を引き離して、



▲コーナーは安全な速さで走り、直線コースはチギって敵車に差をつける!!

あけ、コーナーを安全にゆっくり回っても大丈夫。ムリをしないことが大切だ。

## DATA

Pole Position Bonus 1,000,000

Champion Bonus 10,000,000

Race Bonus  
1st 3,000,000  
2nd 1,000,000  
3rd 2,000,000  
4th 1,000,000  
5th 500,000  
6th 100,000

Courses  
1. High Speed Ring  
2. Grand Valley Speedway  
3. Outmen Stage Route 5  
4. AutumRing  
5. Special Stage Route 11

## エントリーカーリスト

セブンスター ライト  
スーパー R2  
R33スカイライン GT-R R33MO  
R33スカイライン GT-R Vspec  
ランサー Evolution II GSR  
NSX Type R  
RX-7 Type 3S  
FDランサーRX-7 Type R2



## Q ATでも国際A級ライセンスが取れますか?

**A** もちろん、取れます。

試験によっては、ATのほう合格しやすい場合があります。! A-7のように直進りが使えるコースでは、簡単に1回にシフトチェンジを確にこなしてくれるため、ATが有利だったりします。他のコースでもATで合格可能なので試してみてください。



▲国際A級のE氏は、国際A級だが、ATを使用してグット。MTからATに変えたら、意外にラクなで声も...

## Q タイムトライアルのゴーストがジャマなんですけど、消す方法がありますか?

**A** 消すことはできませんが...

確かにジャマですね。ゴーストって、でもアレを消すことはできません。そこでダミーのゴーストデータを用意しておくことで便利。スタートを10~20秒ぐらい遅らせ、普通に進んでデータはゴーストにし、それをロードすればOKです。めんどくさいですが...



▲スタートで出遅れるだけ。直進に走ったデータでいいです。4ダミーのデータは、かなり早い(0)ネーミングにしよう。

## Q ときどき中古車のリストが変わっているようですが?

**A** 10日周期で変わります。

中古車リストは各メーカーとも、10日周期で変化していきます。そのリストは一部598日目のまでの80段階用車と、900日目のリストに変わります。中古車はボディカラーが豊富な中で10日周期でチェックしてみたいかが?



▲得意のボディカラーに出会えるのは、1つの日になるでしょう。その日のために、資金をためておかないね



## Q エンディングで歌っている人はブリー・ジョエルですか?

**A** 確かに似てる気もしますが...

若いころのブリー・ジョエルの声に似ている気もしますが、まったくの別人です。資料によりますと、ジョセフ・ウィリアムスという人らしいのですが、詳しい素性は今のところわかりません。外国人で、あまり有名ではないということは、確かなのですが...



▲クイックアーケードの4段階以上のクラスを全クリアでエンディングが見られる、聞いてね。



## Q クイックアーケードモードでは、どの車を選んだらいいの?

**A** HONDA車かな~。

実体験から言うと、あまり深く考えず、なんとなくHONDA車を選んでクリアしたいのですが、なかなかいいみたい。AクラスはNSX、Bクラスはプレジュード、Cクラスはシビックを選びました。なお、敵車は手ごわいので、ガードして走りましょう。



▲敵車の体はイヤになります。ガードしましょう。4Bクラスは、プレジュードの他に、F10もいいみたい。

## Q 国際A級ライセンスが取れません。どうしたらいいですか?

**A** 多くのレースをこなせば...

国際A級は、2台の外車が数回走ります。外国には特有のクセがあるので、英米対抗戦でパイパーやグリフィスを使い、慣れておくといいかも。また、最長コースの1A-7は多くのイベントレースに登録するので、覚えるのも手です。



▲Vipairを使っているイベントレースをグリグリ走ってたら、国際A級があったり取れたり。なんて人もいます。



## Q リプレイ時の視点変更の操作がよくわからないんですが?



▲セカンドビューでししを押すと前方からの画面になります。  
▶ドライバーズビューでししを押すと、自車の後方を見ることができ

## A 視点は全部で5つあります。

○◎◎のボタンは、押すたびにチェイスビュー→チェイスビュー(タイム表示)→ドライバーズビュー(タイム表示)。また、ドライバーズビューのときにR1でハイビンドビュー、L1で自車を前方から、ハイビンドビューのとき、L1で自車の後方を見る視点になります。なお、◆キーの上下で追尾する車が変わります。



## Q 片側の車輪を上げたまま、走ってみたいのですが?



▲この変更は走行中は、Concept Carが一番いいというウササ▶まともに走れなくなりませんが、こんな遊び方ができるのはいいですね

## A まず軽量車を選びましょう。

車重の軽い車、Concept Car、Derbera LM Edition、ユノスあたりが適しているようです(バフがあるとき不可)。セッティングは、車高をF・Rともに高く(右側)、ダウンフォースはF・Rともに高く(左側)、サスペンションも柔らかめに設定します。フアンバニヤになりますが、楽しいですよ。



## Q スペシャルイベントですべて金を取ると、どうなりますか?

## A 何もありません。ハイ。

スペシャルイベントのレースは、全部で19レースありますが、このレースすべてでゴールドロフィーを取ったとしても何もありません。非常に残念ですが…。ただし、スペシャルイベントの各レースでもらえるプレセントカーには、使える車もありますので、もらえるまで挑戦してみてくださいはいかがでしょうか。



▲何があるはず。なんて思った人も多いいでしょう。でも、何もないです。▶プレゼントカーは、車種によってはボディーカラーが何種類もあります。



## Q 「壁すり」ってよく聞きますが、それ何ですか?

## A テクニックの用語です。

コーナーで壁にこすりながら走ると、ドリフトなどでもより速い、という現象が起り、編集部では「壁すり」と呼んでいます。昔ながら上級者のレベルの国際A級の試験を、編集部の中級者の人間がクリアしている現状を考えると、すっかりしない方法ですが、ゲームをクリアするうえでは有効だと思います。



▲はっさりいって、最初は「それがいい」で壁すりを使っていたものです。◀このゴールドタイム(1A-7)は、壁すり&AT使用。うーむ。

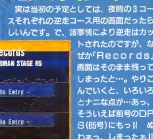
## Q GT-HiFiモードで、謎の「Records」画面が?



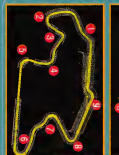
▲GT-HiFiは、GTワールドカップをクリアすると登場します。▶謎の画面。おそらく、ここにはまだ謎が隠れているのでは

## A いやー、実はですわね…。

実は当初の予定としては、夜間の3コースそれぞれの逆走コース用の画面だったらしいんです。で、誤事情により逆走はカットされたのですが、なぜか「Records」画面はそのまま残っちゃったと…。やりこんでいくと、いろいろなナニが点々…あつ、そろいよば前号のDP9(65号)にもっ!! ぬわつ、しまった!!



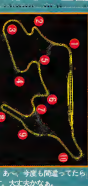
## Q 65号のコース図ってバグですか?



▲左がA-6、右がA-8です。あ、今度は間違ってた…。なんて不意な予感がよります。大丈夫かな。

## A ごめんなさい。

ソフトと関係、急上げで…なんて言い訳はさておき、前号P.03の国際A級レースのコース図に不備がありました。すみません!! A-8トライアルマウンテンとA-8取得試験の正しいコース図を載せておきますので、どうか許して下さい。





# バックガイナ

～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナ転生」

初心者向けのシンプルなシステムが特徴の、戦闘SLG「バックガイナ」。今回は、マップのサイズも広がり、敵ユニット数も行違いに増えるステージ6から、最終面となるステージ9までを徹底攻略。さらに、味方の新ユニットや、お待たせのガイナ・ゼルウィードの登場など、見どころもいっぱい!

## バックガイナ

～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナ転生」

発売中  
SLG  
▶ ¥8,800 (税別) ▶ ニンジャ  
▶ MC127 (ローリ)

## 攻略のポイント後半4ステージをチェック!!

- 1 POINT 戦いの決め手はシンクロレベル
- 2 POINT 経験値取得のコツは?
- 3 POINT 補給キットの使い方

シンクロレベルを上げるには、敵のシンクロレベルを下げることが必要。



ユニットとパイロットの両方にシンクロレベルを上げていく。シンクロレベルは、戦闘においてももっとも重要なファクターの1つだ。この数値が高いほどユニットの能力は上昇していく。

逆に、下がると能力も下降する。さらに、シンクロレベルが5になると攻撃行動が一切不可能になり、4以下になると移動すらできなくなる。特に注意したいのは、敵モンスターの格闘攻撃。これを食べると、場合によっては一気に2以上もシンクロレベルが下がってしまうこともある。

なお、このシンクロレベルは、ターンが経過することで自動的に上昇していく(1ターンごとに、キャラクターの精神集中度にちがいはない)。行動コマンドの「シンクロ」を使うことで、より早く上げることができると。

このゲームでは、キャラクターは経験値を100ポイント溜めるごとにレベルアップをしていく。ところが、たとえば経験値が80ポイントのときに40ポイントを得たとしても、100を超えた20ポイントは切り捨てになってしまうのだ。というわけで、レベルアップをさせる場合には、できるだけ経験値の合計が100ちょうどになるように、うまく調整しよう。ちなみに、だいたい同じレベルの敵ユニットを攻撃すると10ポイント前後(成功した場合、失敗すると1ポイント)、とどめを刺すと40ポイント前後の経験値を得ることができると。



また、題にのとどめを刺したときには、そのとき使った武器系統の能力値が1アップする。ユニットとキャラの特徴を考慮して、どの武器をどのとどめを刺すようにしよう。

ステージ6で初めて登場する補給キットは、消費した弾薬を補給し、HPを全回復してくれる便利なものだ。使い方は、補給キットに隣接する位置に移動するだけ。ただし、この補給キットにはHPが設定されており(HP100)、敵に攻撃されると即座に破壊されてしまう。補給キットには、できるだけ敵を近づけないようにしよう。



## Stage 陸自の機甲兵 砲台ユニットの使い方が鍵だ

2ターン目までは、陸自のダバイル5機のみ(オートなので操作不可)。慣れた49戦隊は3ターン目からの登場となる。メンバーは、キングリード、ツグミ、パイロット、スズメ



ン、バズス、ジダナス、ガルバの7機(戦術支援)。なお、マップ上の赤い数字は味方基地の地位値を示す。高い地位値は戦術支援の出現位置を表す。また、丸で囲った地形にユニットを移動する。その際、5ターン目以降は、コリスのワ・リド、クロウベックスの空母ユニットが発生。同時にゴブリクス2、ダモル6が出現(空母機)。し、ダバイルは移動不能状態になって、まう(空母機は移動可能)。さて、ここからがマップ攻略

### ●増援ユニット●

- 3ターン 味方増援①
- 5ターン 敵増援①
- 7ターン 敵増援②
- 8ターン 敵増援③
- 12ターン 敵増援④
- 敵方増援②



の6ターン(敵増援④、12ターンには、ゴブリクス2、ダモル6、コリス2、ワ・リド2(敵増援④)が出現するが、空母機は2ターン目にはOK。もし空母機が1ターン目に出現すると増援キット×6(味方増援②)で増援しよう。



**Stage 7 秘められた力**

続々登場する敵の増援部隊に注意せよ!

●増援ユニット●

- |       |      |
|-------|------|
| 15ターン | 敵増援① |
| 17ターン | 敵増援② |
| 22ターン | 敵増援③ |
| 26ターン | 敵増援④ |
| 32ターン | 敵増援⑤ |

- ※1 民間人2人を救出後、味方増援A  
※2 3人目の民間人を救出後、敵増援B



▲ついに登場のライゼ?もセルフウィード?人間うとほぼ無敵に近い体さなのだ。



**Stage** ヤタの挑戦

強力な敵のボスユニットに気を付けよう

●増援ユニット●

- |      |               |
|------|---------------|
| 4ター  | 味方増援①         |
| 5ター  | 敵増援①          |
| 7ター  | 味方増援②         |
| 8ター  | 敵増援②<br>味方増援③ |
| 9ター  | 味方増援④         |
| 10ター | 味方増援⑤         |



▲妖魔形態になった小太郎はかなり強力だが、操作できないのが玉に欠ける。



## Stage P兵器の秘密

まずは生身の3人を護衛する形で、それぞれのシェルに向かって行動開始。近づいてくるとは早めに排除するようにしつつ、全員をシェルに乗せたら矢印に沿って移動しよう。矢印の先は、シンクロレベル1以上。



パーキングゲージ満タンでガイナにチェンジ可能となる。このマップはガイナがないとかなりきつので、なるべく早めに要身させておこう。

さて、マッソンに配置されている脱ユグスラヴ人だが、これらは味方の兵士として戦うのではなく、ユグスラヴ軍を攻撃するという戦術はオーストリアでない。なぜなら、その場合は敵軍と攻撃にかなり時間がかかるため、1、47ターン目に出現するゼブロスⅢ、ダイヤルⅢ、2、作業用ゼブロスⅢ（の原素（増設版））、と、62ターン目に出現する作業用ゼブロスⅢ、2、ダイヤルⅢ、3、ゼブロスⅢの3部隊（増設版）が、それぞれ遠く近くにある情報キットを獲得してしまい、後半戦はかなり苦しいことになる。また、時間がかかるためと、派遣



## ●増援ユニット●

- 47ターン目 敵増援①

- ※1 A地点に味方が近づくか、62  
ターン目になると、敵増援A



# 1000階までのイベントとオススメルーツを公開!

## 6つのイベントをチェック!

頂上に到達した者は、「究極の力」を得られるというスペクトラルタワー。今回は1000階までのイベントから、特に気になる6つをピックアップ。その内容を詳しく紹介するぞ! ちなみに各イベントでは、何度か訪れると会話が変化し、重要な情報を得られるものもあるので、注意が必要だ。

▶様々な明かされるタワーの謎、当惑では無いのか?



初めて、金で買えるに思えるものだらう

## 298F ギャンブラーの町

スロトマシンがズラリとならぶ、ギャンブラーのためだけの町。賭け事にハマリ、この町から抜け出せなくなった旅人がさまよっている。会話を変えれば裏話の話を聞けるが、両方そのことを偽や

む人もいて、もの寂しさが漂う。

▶「ギャンブラー」のルーツにしてもカジノで遊ぶことはできない。



## 200F 2人の旅人

この階では「クリフ」と「チャール」という、2人の旅人に出会う。彼らは上の階から降りて来る途中、怪鳥に囲まれて動きがとれなくなったらしい。彼らと話す「旅人」と「ギャンブラー」のルーツ番号のヒントを開ける。

▶どちらのルーツ番号も、始めの4桁まではしか載せてくれない。



その中にはギャンブラーは10万まで0120……

## 450F ミュートの神殿

かつてすべての音を吸い込んだという「ミュート」の神を奉った神殿。ここは静寂がすべてを包み込む音のない世界で、ここを訪れる者は、やすらぎを求め、あるいは己について考えたい。

▶ここではモンスターが登場しない。塔内では数少ない安いの地だ。



ミュートという神様がまつられていた神殿です

## 501F ガラクタの町

この町には「ホコリっぽいコミ」や「価値のない子」など、使用目的が不明のアイテムをリサイクルしてくれる「ガラクタじいさん」が住んでいる。リサイクルに出すと、その価値に応じて「幸福カード」や「パピルス」(ルーツ番号を記した紙)などのアイテムと交換してくれるぞ。

▶ガラクタを持っていくればいくらでも引き取ってくれるのだ。



ここ、おれはガラクタをリサイクルしてるぞ

ここ、おれはガラクタをリサイクルしてるぞ

▶運賃(価値)によって、ガラクタの中のグラフィックが変化する。

## 770F 五条橋の弁慶!

純和風のイメージを持つこの階では、1体の魔物と戦うことになる。自信に満ちた態度が示す通り、その実力は決して侮れないものだぞ。

▶まるで、あの弁慶のように橋の上で魔除符を持っているぞ、気分は牛若丸?



## 1000F 「永遠の塔」の守護者「皇竜スペクトラル」登場!



この階には、永遠の塔を守護するドラゴン「皇竜スペクトラル」が住み、冒険者の行く手を阻んでいる。自らを「自然の管理師」と称し、魔力を使うウェイブを「害虫」と罵るドラゴン。ウェイブはここで、浮遊機最後の敵と戦うことになる。



皇竜の持つ魔力がどれほどの危険を帯びてきたか……



皇竜スペクトラルの顔

▶「スペクトラル」は魔力の使用が生き物の生命力を奪い、やがては世界を滅ぼしてしまうのだという。

◀HPは相当高い。ルーツ技を駆使した地獄を!

▼倒した後の遺体は、その後の展開に影響してくる。

◀「究極の力」を使い出すか!

はい

# SPECTRAL TOWER II

ついに発売された「スペクトラルタワーII」。攻略第1弾の今回は、1000階までに起こる5つのイベントをチ

ェック! さらに頂点を極めるための探索講座や、30種類のルーツを紹介するボリューム満点の内容だ!

## スペクトラルタワーII

発売中 ▶¥5,800 ▶タイプA(フットリール) ▶¥6,800 ▶タイプB(フットリール)









2/26  
発売予定

バイオニアLDC公式

イラスト&ガイド

電撃Play Station特別編集

価格 本体1,200円+税

彼女たちのあの瞬間を完全密封!



うわさのゲームの設定ラフ原画から、描き下ろしイラストを含む  
数々のイラストをフルカラーで収録。その他、初公開の  
〔秘〕設定資料、ゲームシステムの解説も盛りこんだ、

究極の  
「NOël」  
本



ひざの上の  
パートナ  
同居人  
~ Kitty on your lap ~

公式攻略ガイド

かわいい子ネコとの  
同居のしかた、おしえます!!

電撃Play Station&電撃G'sマガジン特別編集

予約 本体1,200円+税

- ミミ・レナ・ユキの3人(匹?)との全エンディングを完全公開!
- 読みないと見られない、⑩イベント発生条件を徹底伝授!
- 都築和彦描き下ろしカバー&ポストカード付き!

3/12  
発売予定

ふたりの共同生活を完全フォロー♥

©PIONEER LDC, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 KANEKO, Astro Vision, Culture Publishers

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ ☎03-5280-7550(主婦の友社営業部)  
メディアワークスのホームページ <http://www.mediaworks.co.jp/>



思いがかったキミがここにいる...

せつなさ  
炸裂!

発売直後の総力大特集!



# センチメンタル SS グラフティ

攻略&キャラクター紹介がなんと! **20P**の大特集!!

3号連続付録 第3回 20P

「キャラクターコレクション vol.3」

折り込み描き下ろし B4版!

「セル画ポスター付録」

新作  
満載!

## 悠久幻想曲 2nd Album

発売直前!! 大増ページで紹介!

SS

SS PS



## フレンズ NOELLE

SS

## サクラ大戦2

~La neige~



## SS 少女革命ウテナ

最高  
魅力的なキャラ  
満載

特集

## 放課後恋愛クラブ

二人の距離がもっと  
縮まる大攻略!!

SS

攻略&ビジュアル満載のゲームマガジン



DENGEKI  
G'S MAGAZINE

3月号

好評発売中!

特別定価680円(税込)

© 1997 TONG KING SHOW © INEEDインターチャネル/マーカス/サイベル/コミクス イラスト/甲斐新久 © Starlight Marry/Media Works, Inc. © フェアリーテール/NECインターナショナル CG制作/スタジオ

発売●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ 03-5280-7550 (主婦の友社営業部)  
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/



**DPS** どこまでも深くやりこむ!  
最強のゲーム評価記事

**ソフトレビュー**

**The DEEPER** サディーパー

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。そしてPart3では、レビューでプレイできなかったソフトを紹介していきます。

## レビュアー紹介

**岩崎啓真**

**ウォルフ中村**  
新米ベテランライター。アー  
ケードやパズルにも詳しい。

ビュアな心でソフトをプレイ  
感じたままにレビューする。

**ジュピター** 批評  
の理論派ゲーマー。ただしギ  
ャルと格闘には熱くなる。

きな同人誌のライター。週末は300円しか持ってない。

メカネツ組とメイドさんと人形に情熱を燃やす団った人。

トニー・ロビンソンは、  
フーディー・オールカマ・イ・ノイに  
なす超ベテラン。

罪をモットーとする。

ふ。「ですう〜」が口くせ。

床を生活の拠点とする元相床

「ロックマン」シリーズを愛

毎日が「うきうきウツキーし。

強い相手を求めさまよう無類の情熱が、彼女に、

小岩 ほんとくと永遠にプレイし続けるゲームマシンは、特に

馬ゲーからトゲーまでオール  
ジャンルOKのオセシエ英研

久々登場のオールマイティゲーマー。ギャルゲー好きを公

岩崎啓真

ウオルフ中村

なんでもゆうこ

A portrait of Nanbu Yūko, a young woman with short reddish-brown hair and bangs, smiling. She is wearing a yellow jacket over a dark top. The background is white.

電撃レビュアーズ

スー、編集部より要望  
がありまして、レビュー  
の方法を変えました（ま  
た（笑））。基本的には  
「一般性」を考えて、お  
買い得度でレビューを行  
うようにします。個人的  
には、この方法はどうも  
なあ…と思うのですが、  
字数の関係などから、こ  
の基準でやるということ  
にしました。よろしく。

本誌のレビューは、グラフィック関係、ゲーム、メーカーさんからソフトまで、少数だが借りられないと非常にづらい状況に陥るライター間（記事担当も含む）でのソフト争奪戦が激しくなるんだよね。これ、本当にスケジュール調整が難しくって……（泣）5セットずつ借りられると大いに助かるんだけど

「ポケモン」が3月から放送再開されるそうぞ、良かった良かった。首長一くしてアニメの再開を待っていた子どもたちやファンも、これでひと安心ってわけですね。でもピカチュウ好きの私としては、あの小さな体からバシッと電撃が放出されるシーンが少なくなっちゃうのが、悲しい。

「電撃レビューアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1の4人目とPart2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルは異なる10数人だが常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュー一紹介を見てください。

音楽は文句なし。非常にカッコいい。グラフィックもまあまあ。操作型はメニューでややわかりにくい点があるが、悪くはない。ではなぜこの点か？ 正直言って、走り回って遊ぶ。ランブル（リアルなモード）でもステージは強制に突っ切れてしまうし。コースによってはかなりのショートカットも可能なので良いのでしてしま。あと実況が煩悩。ジャン・アレジには悪いが、走っていて考えるようにしまし。

ドライバーやコースが実名、画面にタグ  
ホイーサーによる計数が表示される。F1中継  
と同じスタックが実装する。と「テレビで見た  
たまの10年ほどF1界」を再現できる作品とな  
り、マニアックな作りになっている18歳未満  
でそれほどの知識が求められる。マシンセッ  
ティングがかなり難しい。レースを楽しみたい  
人より、F1とい  
う世界を知ることを楽し  
みたい人向けだ（ゲー  
ゼーシのレースゲー  
ム原稿でプレイする  
にはヘビーすぎる）。

タイムラプスはあるものの、簡易操作で途中にタイムや順位をしゃべってくれるので、いちいち目で確認しなくてもOKなところが便利ですね。ただちょっとうるさく感じる点でもあります。操作はF1からF5、かなと思ってはあれど、ライン取り、テクニク重視のオートドックスなゲームです。GPモードではコースアウ  
時にナビシガチで、立て直すのに手間取るけど、奥手やセッティング前はかなりの寝ててグーッ。

(レギュラー 堀田由美)

F)に詳しい人によると、ゲーム全体の設定はF1の世界がほぼリアルに再現されているとのこと。当然リアル走行や事故の再現などもしっかり作っており、F1の面白さなども含め再現。ただ、選べるモードによって、熱の度合い(タイムのシビアさ)が結構に異なっているらしい。傑出した熱戦も絶えずある。結構というよりは片手しのレースになりがちな展開には、やはりぬくもりの感じられる。

**75**























完全無欠の宝探し

# TOMB RAIDER 2

トゥームレイダー2

## 完全攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集

驚愕のノンストップ  
アクションアドベンチャーを  
完全解説!!

好評  
発売中

定価：本体1,200円+税

- ◆絶対迷わない! ルートが見やすい大判マップ付。
- ◆全ステージを行動クリアチャート形式で徹底攻略。
- ◆武器、アイテム位置をもらさず掲載。



# SPECTRAL TOWER II

スペクトルタワーII

## 公式攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集

10,000階を攻略するための必要データを完全紹介。

好評  
発売中

- ◆全140種類のルーツを大紹介!!
- ◆ルーツの詳細データも幅広く網羅!!
- ◆トラップの抜け方から宝箱の開け方まで!!
- ◆敵キャラデータ+アイテム使用法などを徹底解明!!

定価：本体950円+税



●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

# 電撃PSコロシウム

DPS  
BATTLE  
COLOSSEUM

今回のテーマは

手作りグッズ

この「DPSコロシウム」は、PSゲームで出した記録などを大募集するコーナーだ。キミのがんばりもどんどん聞かせてね。

今号のこの1枚



1 95 35

このコーナーは、PSゲームで出した記録などを大募集するコーナーだ。キミのがんばりもどんどん聞かせてね。

## ゲームに懸ける気持ちをこのコーナーで披露してみよう!

「ゲームが好き」という気持ちを披露するためなら、どんな形の申請でも受けつけちゃっていい。このコーナー最大の特長は、Vol. 61で、そんな当コーナーならではの「オリジナルグッズ特集」をお届けしたところ。たくさんの読者から大反響が寄せられた。この好評ぶりに応え、今回も読者が作ってくれたオリジナルグッズを大紹介しようぞ。

これからもグッズの募集は行っていくので、興味ある人たちの視点を参考に参加してみよう。なお、こちらのコーナーでは「4色印刷」などのページとの差別化を図るため、このコーナーならではの作品を優先的に採用して予定だ。せっかくなら、立体的な作品など、このコーナーでないと披露できないものに挑戦してみよう。

品目 めいぐるみ

作品名 愛しのカイン君

題材 「闘神伝」シリーズ

作者 乃亜(北海道)



最初に紹介するのは「闘神伝」シリーズの人気キャラ、カインのぬいぐるみだ。「彼」を愛するあまり、自分で作ってしまったカイン君です。最初は美術を送ろうとしたんですが、いらないとやっぱり寂しいなんて思った本人はかわいくてしょうがなく、かなりナイショですが、寝る前に「おやすみのちゅ♡」もしています。というわけで今までこの人形の存在は彼氏にナイショにしてたんですが、誰かに自慢した1気持ちで弾えられなくなっちゃったのでバラしてしまいます(笑)。これからもカインをプッシュしていくのでよろしく(作者談)。

品目 1998年カレンダー

作品名 部屋を彩る憧れのキャラ

題材 「ヴァンパイア」F.VIIほか

作者 安芸涼花(山口県)

こちらは原画を自分で描いてコンビニでコピーして作ったというカレンダーだ。「最初は1つのゲームでまとものようと思ったんですが、どうしても「F.VII」と「ヴァンパイア」シリーズを描きたいと思い、こんなカレンダーになりました。自分ではデキ味は大満足しています(作者談)。丁寧に描かれていて、見るだけで楽しい気分になれる作品に仕上がっている。7～8月は夏らしい絵にするなど、季節感が感じられる工夫もすれば、もっとよくなるぞ。



「ヴァンパイア」のキャラクターは、こんなデザインで描かれている。作者のセンスが光っている。作者のセンスが光っている。作者のセンスが光っている。



## 記録の申請はハガキ1枚でOK!

### 記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録(内容は様目ごとに異なる)」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ様目に再申請する場合には「一回目の申請です。前の記録はです」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、送った攻殻の解説も聞かせね。

### 申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう(意見は伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めている)。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

### エントリーのルール

1人のか複数の様目に参加して(れても構わないぞ)。入賞した場合には、不正がないか確認のために「編集部から連絡の上で」証拠になるメモリーカードを送ってもらう(複製後に返却するぞ)。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

## 募集 グランツーリスモ

ルール 「Quick Arcadeモード」の「Time Attack」で、コース2「TRIAL MOUNTAIN」のトータルタイムを競う。外車は使用禁止。ほかのコースでも記録の集計作業は行わず。

申請記録 「GT」と明記して、「トータルタイム/ラップタイム/使用車種/選択したタイプ/ネジコン使用/かきか」を書いて、1プレイヤーデータを残しておくのも忘れずに。

しめ切り▶3月1日消印有効

## 急げ! アインハンダー

ルール 難易度ノーマルでスコアの高さを競う。コンティニューして出したスコアは無効。DPS-DSに収録のスペシャルセーブデータも使用禁止とする。

申請記録 「アインハンダー」と明記して、「スコア/使用した機体」を書く。余裕のある人は、記録を出すまでの過程をビデオでも録画しておこう。発表はVol. 69。

しめ切り▶2月1日消印有効















# DigiGroove

## テクノリミックスCDシリーズ

「福富幸宏スーパーワイズ!! サワサキ・ヨシヒロをはじめ若手テクノアーティストが結集したDigiGroove第3弾!

### NAMCO CLASSIC COLLECTION

Techno Maniax

PCCG-00440  
初回特典: CDジャケットサイズステッカー  
定価 ¥2,854 (税別 ¥2,718)  
©1994, 1995, 1996, 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

### 「ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス」



「TOKYOクラブシーン」で活躍する  
実力派プロデューサー福富幸宏をスーパーワイズに迎え、  
サワサキ・ヨシヒロをはじめ、  
ゲーム黎明期に同時代を過ごしたテクノアーティストが、  
それぞれの想いを託してナムコアーケードゲームの代表作をリミックス。  
「バックマン〜アホアホMix」「セクス〜Maximum power of triple Z80」  
「キ ャラガール〜Feel Like Makin' Jazz」  
「ニューラリーX〜Checkerboard Flag Mix」など、  
伝説のゲーム選に捧げるテクノリミックス全8曲。

2,854円  
税別 2,718円  
PCCG-00440



### 「ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス」

NAMCO meets UK/ 世界の若手から15年  
サウニオンとともに復活した「ゼビウス」。  
そのアーケード版を含む「3D/G+」のエッセンスを  
M/SING HIGH PRODUCTIONS、PWL Studioの協力で  
London Remixした。  
「DigiGroove」シリーズ第2弾。

2,854円  
税別 2,718円  
PCCG-00422



### 「鉄拳3 Battle Trax」

ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、  
沖山俊樹、高田宗紀、西辺等など国内外アーティストの協力で贈る、  
新たな鉄拳3ワールド。  
アレンジバージョンなど、多様なサウンドで  
全キャラクターテーマをアレンジした、  
「DigiGroove」シリーズ第3弾。

2,854円  
税別 2,718円  
PCCG-00416



### ワンダースブリッツのサウンドトラック3作同時発売!!

ナムコが誇る往年の作品を  
厳選してまとめた  
「ナムコクラシックコレクション Vol.1」の  
サウンドアルバムが決定の登場!!

**ナムコクラシックコレクション Vol.1**  
アーティスト: 宇治田幸太郎  
WSCA00009  
定価 ¥2,243 (税別 ¥2,136)  
発売元: ワンダースブリッツ  
販売元: ポニーキャニオン  
© NAMCO LIMITED

**アルペンサファ**  
アーティスト: アンドロイド・ラッポ  
WSCA00011  
定価 ¥2,243 (税別 ¥2,136)  
発売元: ワンダースブリッツ  
販売元: ポニーキャニオン  
© NAMCO LIMITED

**ウイザーズハーモニー**  
アーティスト: 宇治田幸太郎  
WSCA00012  
定価 ¥2,243 (税別 ¥2,136)  
発売元: ワンダースブリッツ  
販売元: ポニーキャニオン  
© NAMCO LIMITED

ゲーム業界を震撼させた史上初の  
体験型スノーボードゲーム  
「アルペンサファ」  
そのサウンドアルバムが遂に登場!!

**ウイザーズハーモニー1&2音楽大全集**  
定価 ¥3,670 (税別 ¥3,495) ●CD2枚組  
WSCA00011  
ウイザーズハーモニー1&2の8曲、8曲で構成。  
音楽は10年間の歴史を振り返る「ウイザーズハーモニー」の  
サウンドトラックとして  
オランダ・ロッテルダムで収録。  
音楽は「ウイザーズハーモニー」の  
サウンドトラックとして  
オランダ・ロッテルダムで収録。  
発売元: ワンダースブリッツ  
販売元: ポニーキャニオン  
© NAMCO LIMITED

声優ファンを中心に高い人気を誇るゲームソフト  
「ウイザーズハーモニー」「ウイザーズハーモニー2」  
その楽曲を集めたところなく収録した  
サウンドトラックアルバムが今秋登場!!

**ウイザーズハーモニー1&2音楽大全集**  
定価 ¥3,670 (税別 ¥3,495) ●CD2枚組  
WSCA00011  
ウイザーズハーモニー1&2の8曲、8曲で構成。  
音楽は10年間の歴史を振り返る「ウイザーズハーモニー」の  
サウンドトラックとして  
オランダ・ロッテルダムで収録。  
音楽は「ウイザーズハーモニー」の  
サウンドトラックとして  
オランダ・ロッテルダムで収録。  
発売元: ワンダースブリッツ  
販売元: ポニーキャニオン  
© NAMCO LIMITED

### 「ゲームミュージック・フェア'98」開催決定!!

ご一緒に1に1点、各レベルのキャラクターがデザインされたクリアファイルを用意!  
「ソニック」「マリオ」「ドラゴンクエスト」「ドラゴンクエスト」などの各社イチ押しキャラクターが  
満載したクリアファイルもGetできるのは先着優先!!

毎月のリリース情報が見られる「ゲームミュージックスクエア」<http://www.ponycanyon.co.jp/game-mv/>で開催店を告知中!!







**觀光**

ハワイなどのリゾート地に多い

地方名産のおみやげや名物料理などを扱っている比較的安い物件と、温泉やスキー場、リゾートホテルのような高額の物件の2種類に分けられる。なお各地にあるプロ野球チームはこのジャンルに含まれるのだ。



商業

ビルや建物など高額の不動産が主体

地方のお土産物屋関係は非常に手ごろなお値段なのだが、東京（と、その周辺）の商業物件は、軒並み高額。ゲーム中盤以降の獲得報酬はし源を極めるので、目的外よりもっと手をつかす場合があるかも。



④ 各物件のポイントはココ

觀光 商業  
工業 水產

食品、農林物件と比べて、観光、商業、工業、水産の各物件は価格の高いものが多い。序盤は手が出ないかもしれないが、イトーヨーカドーやクレジットカードを使えば購入できる場合もあるかもしれない。自分が所有している物件と以下の表をチェックして、独断でできるようなら、序盤から買っていく。また、繰り返になるが物件を処分しなければいけないときは、くれぐれも自分で選んで処分するように。

### 観光物件

北洋(あきたみ)		中国地方	
物件名	金額	収率	取引
温泉	3億円	1%	銀行
温泉	3億円	1%	
温泉	3億円	1%	
温泉	3億円	1%	
日本旅館	10億円	1%	
日本旅館	10億円	1%	
有田(あきたみ)			
物件名		金額	収率
セラムツツ(一)	5億円	1%	
上野(うの)		中国地方	
物件名	金額	収率	取引
船客室	30億円	1%	×
ホテル	32億円	2%	×
美術館	50億円	1%	×
宇治(うづま)			
物件名	金額	収率	取引
牛舎	1億円	1%	
大阪(おおさか)			
物件名	金額	収率	取引
水族館	5億円	1%	×
プロ野球チーム	20億円	20%	×
岡山(おかやま)			
物件名	金額	収率	取引
機油スタンド	40億円	8%	×
伊勢(いせなわ)			
物件名	金額	収率	取引
リゾートホテル	5億円	5%	×
リゾートホテル	5億円	5%	×
小樽(おたる)			
物件名	金額	収率	取引
オールゴール庭	1億円	2%	
ガラス工芸	1億円	2%	
タレント記念館	2億円	5%	
松井川(あしひかわ)			
物件名	金額	収率	取引

物件名	金額	収率	備考
五輪グッズ展	1000万円	100%	○
テニスクラブ	500円	1%	○
テニスクラブ	500円	1%	○
銀座(きよさど)			中部地方
物件名	金額	収率	備考
ペンション	5000万円	10%	
ペンション	5000万円	10%	
グアム(くわむ)			海外
物件名	金額	収率	備考
リゾートホテル	100億円	10%	
リゾートホテル	100億円	10%	
リゾートホテル	100億円	10%	
神戸(こうべ)			近畿地方
物件名	金額	収率	備考
プロ野球チーム	100億円	5%	○
ホテル	20億円	2%	○
小瀬沢(こよさざわ)			中部地方
物件名	金額	収率	備考
ペンション	5000万円	10%	
ペンション	5000万円	10%	
サイパン(さいぱん)			海外
物件名	金額	収率	備考
リゾートホテル	100億円	5%	
リゾートホテル	100億円	5%	
佐世保(させほ)			九州地方
物件名	金額	収率	備考
ヨースロー・ロッパ	200億円	1%	
ハウス・ロッパ	80億円	5%	
渋谷(しぶや)			東京都
物件名	金額	収率	備考
アリクス屋	3000万円	50%	
アリクス屋	3000万円	50%	
白川(しらかわ)			近畿地方
物件名	金額	収率	備考
雪天旅館	1億円	10%	
日本旅館	100億円	1%	
日本旅館	100億円	1%	
ホテル	200億円	1%	
ホテル	200億円	1%	
新宿(しんじゅく)			関東地方
物件名	金額	収率	備考
西馬場	100億円	1%	
東京(とうきょう)			関東地方
物件名	金額	収率	備考
プロ野球チーム	500億円	1%	△
ドームスタジアム	100億円	1%	×
トヤマ(とやま)			北海道地方
物件名	金額	収率	備考
ゴルフ場	100億円	1%	
ゴルフ場	100億円	1%	
スキー場	200億円	3%	
スキー場	200億円	3%	
スキー場	200億円	3%	
長崎(ながさき)			中部地方

物件名	金額	収率	備考
五輪グズ屋	1000万円	100%	0
五輪グズ屋	1000万円	100%	0
長浜(なかばま)			近郊地
物件名	金額	収率	備考
オルゴール屋	1億円	2%	
ガラス工所	2億円	4%	
名産(なまこや)			中部地
物件名	金額	収率	備考
フロアボートーム	15億円	1%	
新潟(なす)			関東地
物件名	金額	収率	備考
温泉	1億円	1%	
ゴルフ場	10億円	1%	
ゴルフ場	10億円	1%	
奈良(なら)			近郊地
物件名	金額	収率	備考
シカせんべい屋	1000万円	50%	
シカせんべい屋	1000万円	50%	
ニセコ(にせこ)			北海道
物件名	金額	収率	備考
スキー場	10億円	3%	
スキー場	10億円	3%	
スキー場	10億円	3%	
スキー場	10億円	3%	
スキー場	10億円	3%	
室別(むろべつ)			北海道
物件名	金額	収率	備考
クマ牧場	5000万円	20%	
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
勝多(はかた)			九州地
物件名	金額	収率	備考
フロアボートーム	10億円	2%	
カナリヤシティ	100億円	10%	
白鳥(はくば)			中部地
物件名	金額	収率	備考
五輪グズ屋	5000万円	100%	
ホテル	500万円	1%	
ホテル	500万円	1%	
スキー場	200万円	3%	
スキー場	200万円	3%	
巨匠(きでた)			北海道
物件名	金額	収率	備考
オルゴール屋	2億円	2%	
温泉	2億円	2%	
ガラス工所	4億円	2%	
ゴルフ場	10億円	2%	
原宿(はらゆき)			関東地
物件名	金額	収率	備考
プリック屋	3000万円	50%	
プリック屋	3000万円	50%	
ハワイ(はわい)			

物件名	金額	収率	備考
リゾートホテル	20億円	10%	
リゾートホテル	20億円	10%	
広告(ひろしな)			中国地方
物件名	金額	収率	備考
プロ野球チーム	5億円	1%	△
富良野(ふらの)			北海道地方
物件名	金額	収率	備考
スキー場	20億円	5%	
別荘(べっす)			九州地方
物件名	金額	収率	備考
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
ホテル	20億円	2%	
ホテル	20億円	2%	
ホテル	20億円	2%	
寿屋(まきばり)			関東地方
物件名	金額	収率	備考
東京スエーデン	100億円	10%	
松本(まつもと)			中国地方
物件名	金額	収率	備考
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
松山(まつやま)			中国地方
物件名	金額	収率	備考
日本旅館	5億円	1%	
水戸(みと)			関東地方
物件名	金額	収率	備考
紅松公園	10億円	1%	
高橋(たかはし)			九州地方
物件名	金額	収率	備考
ロード	32億円	1%	△
夕張(ゆづはり)			北海道地方
物件名	金額	収率	備考
石炭ミュージアム	1億円	1%	
富田(ゆづわ)			中国地方
物件名	金額	収率	備考
リゾートホテル	10億円	1%	
リゾートホテル	10億円	1%	
スキー場	20億円	2%	
スキー場	20億円	2%	
スキー場	20億円	2%	
湯布田(ゆふた)			九州地方
物件名	金額	収率	備考
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
横濱(よこはま)			関東地方
物件名	金額	収率	備考
プロ野球チーム	20億円	2%	

ある物件、又は、は必ずしも画がはるイベントのある物件を画しています。記号が「ある物件」は、そのイベントのある物件です。



## 工業

### 安定しないものもあり、薄打色が濃い

購入しやすい物件でも1億円以上という工業物件。10億円単位の物件がざらな。集中して存在することが少なく、物件別に1つだけあって買い手も少ないことが多い。同じ山梨でもこの分類が多い。



## 商業物件

### 県道(あはしり) 北東部地方

物件名	金額	収益率	備考
木組み軒屋	1000万円	60%	
木組み軒屋	1000万円	20%	

### 利出(ありた) 九州地方

物件名	金額	収益率	備考
有田炭倉庫	1000万円	50%	
有田炭倉庫	1000万円	50%	
有田炭倉庫	1000万円	50%	
有田炭倉庫	2000万円	1%	

### 上野(うの) 関東地方

物件名	金額	収益率	備考
デパート	20億円	2%	×
デパート	20億円	2%	×

### 金沢(かなざわ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
九谷焼倉庫	1億円	1%	
九谷焼倉庫	1億円	1%	
加賀ゆづり屋	3億円	2%	

### 松井沢(まついざわ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
ブティック	1億円	1%	○
ブティック	1億円	1%	○

### 岐阜(ぎふ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
ちやうちん屋	5000万円	20%	
ちやうちん屋	5000万円	20%	

### 血祭(くらしき) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
桃太郎グランド	1000万円	100%	
桃太郎グランド	1000万円	100%	
桃太郎グランド	1000万円	100%	
民芸品屋	1000万円	50%	
民芸品屋	1000万円	50%	

### 甲府(こうふ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	20億円	2%	

### 佐渡(さど) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
たらい巾着	2000万円	80%	
たらい巾着	2000万円	80%	
たらい巾着	2000万円	80%	

### 茨城(しんじょう) 関東地方

物件名	金額	収益率	備考
カラオケ屋	5000万円	50%	
カラオケ屋	5000万円	50%	
カラオケ屋	5000万円	50%	

### 新潟(しんじょう) 関東地方

物件名	金額	収益率	備考
ゲームセンター	50億円	5%	

### ゲームセンター 50億円 5%

### 大塚カメラ店 20億円 5%

### 大塚カメラ店 20億円 5%

### デパート 40億円 2%

### デパート 40億円 2%

### 新南口駅アパート 50億円 10%

### 山梨(やまがは) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
さるほほグランド	1000万円	80%	
民芸品屋	5000万円	20%	

### 東京(とうきょう) 関東地方

物件名	金額	収益率	備考
新本社ビル	5億円	20%	×
新ビル	10億円	10%	×
新ビル	10億円	10%	×
東京ビッグサイト	150億円	5%	×
テレビ局	200億円	5%	×

### 長浜(ながはま) 近畿地方

物件名	金額	収益率	備考
ひょうたん屋	5000万円	20%	

### 奈良(なら) 近畿地方

物件名	金額	収益率	備考
香通酒造	5000万円	20%	
香通酒造	5000万円	20%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
新築倉庫	5000万円	20%	
新築倉庫	5000万円	20%	
新築倉庫	5000万円	20%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
新築倉庫	5000万円	20%	
新築倉庫	5000万円	20%	
新築倉庫	5000万円	20%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
スニーカー屋	1億円	6%	
レストラン	1億円	6%	
レストラン	3億円	2%	△

### ハワイ(はわい) 海外

物件名	金額	収益率	備考
アロハショップ	1000万円	100%	
アロハショップ	1000万円	100%	
免税店	3000万円	100%	

### 群馬(ぐんま) 関東地方

物件名	金額	収益率	備考
イベント会場	50億円	5%	
イベント会場	50億円	5%	
イベント会場	50億円	5%	
イベント会場	50億円	5%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

## 水産

### 高額なりに、収益もケタ違いに高い

海産物を扱う物件とえば、やはり北海道に集中している。価格も安く高すぎないというものが多く、他単位のものも少なくはない。ただ、最高でも5億円程度の、早め現金に押さえておきたいところだ。



### 金沢(かなざわ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
木材工場	1億円	1%	
木材工場	1億円	1%	

### 岐阜(ぎふ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
せんい工場	5000万円	1%	
道路(くしろ)	北海道地方		

### 北海道(ほくかい) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
バルブ工場	10億円	1%	
バルブ工場	10億円	1%	

### 甲府(こうふ) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
隠し金庫	2億円	-20%	○
佐渡(さど)	中部地方		

### 佐渡(さど) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
隠し金庫	2億円	-20%	○
隠し金庫	3億円	-20%	○

### 静岡(しずおか) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
おもちゃ工場	1億円	10%	△
仙臺(せんたい)	東北地方		

### 仙臺(せんたい) 東北地方

物件名	金額	収益率	備考
たんす工場	3億円	1%	
石工工場	3億円	1%	

### 千葉(ちば) 関東地方

物件名	金額	収益率	備考
製鉄所	20億円	1%	×
製鉄所	20億円	1%	×
製鉄所	20億円	1%	×
コンビナート	20億円	2%	×
コンビナート	20億円	2%	×

### 岡山(おかやま) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
バルブ工場	50億円	1%	

### 名古屋(なごや) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
自転車工場	50億円	2%	
自転車工場	50億円	2%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 茨城(はら) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
宝石工場	50億円	1%	
宝石工場	50億円	1%	

### 新潟(しんじょう) 中部地方

物件名	金額	収益率	備考
アサのひら屋	1000万円	50%	
アサのひら屋	1000万円	50%	

### 伊勢(いせ) 近畿地方

物件名	金額	収益率	備考
伊勢(いせ)	1億円	1%	

### 徳島(とくしま) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
シヤク加工工場	5000万円	20%	
シヤク加工工場	5000万円	20%	
シヤク加工工場	5000万円	20%	
シヤク加工工場	5000万円	20%	

### 長万部(おしまべ) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	

### 秋田(あきた) 北海道地方

物件名	金額	収益率	備考
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	



















# FORMULA 97

カッコいいF1の世界を余すところなく再現したRCG第2弾  
懐きのマシンに乗り込み、サーキットを思う存分駆け抜けよう



グランプリモードをプレイすると、東京中野の東京モノポリにビク  
リさせられる。セリフのやり取りには想像がある。ゲーム  
をやり進めると最終はどのイベントにも参加できるが、これらの  
実況レースをしかけに盛り上げてくれているのは嬉しい。これら  
の新作にも、監修者である実況に期待したい。(谷口 大)

発売中  
RCG  
¥9,800 ¥9,800  
MC (2/32K/1/16K/AC) 2P対応可

## 初心者にも贈る『FORMULA 97』マスター講座

この『FORMULA 97』は、F1ドライバーになった気分を味わえる、海外生まれのRCGだ。簡単なモードなら確かに気軽にプレイできる。しかし、マニアックな味を追求したゲームだけに、初心者には対応しにくいモードや、理解しにくい設定など

も数多い。たくさんの人にこのゲームの楽しさを知ってもらうために、ここでは初心者用の入門講座をお届けしたいと思う。ちなみに、このRCGではマニュアル車かマニュアル車で有利というわけではないので、よほどのマニアでもない限りはオートマで十分だ。



### マスターせよ1●扱いやすいマシン(セッティング)

#### アーケードモードの場合

とりあえずアーケードモードでプレイしたい人は、トップスピードとブレーキの性能が最高のフェラーリを選ぶ。マクラーレンの方が加速とグリップで勝っているが、事故をせずに走るにはブレーキの性能がポイントになることが多い。コースを熟知しているか、タイムアタックを完結したいなら、マクラーレンが◎。



▲アーケードモードでは、選択したチームによって使用マシンの性能が決まる。

#### グランプリモードの場合

初心者の場合は、マシンの消費が少ないセッティングの方が安全に走れるはず。タイヤはHARD、サスペンションは0%、ブレーキは2mmで。勝負どころとなるコーナーを走りやすくするために、ブレーキノイズはF1アゲインといえ、ダウンフォースは100%にセッティングするといいたい。



▲グランプリモードでは、チームに拠らず、セッティングがマシンの性能を左右する。

### マスターせよ2●独特の挙動を制御せよ

『FORMULA 97』は、ほかのRCGと比べて車体にかかる慣性が少なく、車体に勢いがついていない状態でも、ハンドルを切った方向に向かわせやすくなっている。これはどちらのモードにも言えることで、極端なことを言えば下の連続写真のようなジグザグに近い走行もできる。この操作感覚は、このゲーム独特のもので、把握しておけば上達スピードもアップするはずだ。とくにカーブの出口でインに寄り過ぎてしまう傾向のある人は、慣性の弱さを計算しながらハンドルを切るようにしよう。



▲連続カーブでは、できるだけハンドルは切らずにまっすぐ走り、インに寄り過ぎてしまう。

### マスターせよ3●効率的な走り方

#### アーケードモードの場合

アーケードモードでは、コース外に出てしまってもあまり減速しないという特徴がある。この特徴を利用して、カーブでは思い切ってコースアウトし、強引なショートカットを狙ってみよう。消耗という概念がないモードだけに、わずかな減速をするだけで、ほかにデメリットはないに等しいのだ。



#### グランプリモードの場合

直感ではなかなか抜かされてもらえないので、コーナーの戦術を最大限に活かす。C.O.M.のマシンはコーダリング中にイン側へ集中するので、コーナーではアウト寄りをして実行し、一気に抜き去ってしまおう。コーナーを出てからは、状況に合わせて敵車のいいポジションに向かうこと。



### マスターせよ4●グランプリモードでの立て直し

グランプリモードでは、コースアウトしたときのペナルティが厳しくて、減速は数秒、ハンドルも切れにくくなっている。とくに後者は、車体の向きを修正時に曲がり過ぎてしまう原因になりやすく、立て直すときにはアクセルを小さくに入れながら、ハンドル調整しない、なかなかいい通りに進むことができない。また、コース上などで大きく向きを修正したときには、後進も利用するといいたい。ただし、実際の車同様、後進のときは向かい方向と反対側に、ハンドルを切ること。そのことを忘れよう。



Q: グランプリモードで戦える「Novice」を、誰で、何車、何周まで走らせますか。そのほかの設定で変更したいところはあるんですか？  
A: 「Damage」、「Fuel」、「Tire Wear」の設定をOFFにしたり、セッティングを調整したりするのは、とくに有効な設定だ。グランプリはコースを覚えれば走り込んだ人専用のモードなので、頻りになるのはプレイヤーの個性だからだ。走りを覚え、設定の振りかたに慣れれば、使われているコースはない。

©1997 PIONEERS LIMITED. Formula One Motorsport is a trademark of PIONEERS LIMITED. All rights reserved. Developed by PIONEERS LIMITED.

FORMULA 97



## ボンバーマンワールド

名作ACT、「ボンバーマン」シリーズの最新作。今回は、「チャレンジモード」の称号条件から、各ワールドに登場するボスの攻略法まで伝授しよう!!

PS I LOVE YOU!  
WRITER'S COLUMN

かわいらしくも頼もしい5人(?)のアーマの登場により、ゆきしきも増した「ボンバーマンワールド」。個人対戦できるアーマは「にんじろう」。性格的には「ロックオンアーマ」が一番手強いんだけれど、見た目が……ね。なんか巨大なネコが突っ込んでくるように、見てはただで楽しいのです。(どううちもん)

発売中

ACT

¥5,800

¥4,900

¥6,480

¥6,480

## 各ワールドに存在するボスの攻略法を大公開!!

さまざまな特徴をもつ5つのワールド。そこに存在するボスの攻撃方法は、実に多彩で豊富。ここでは、個々のワールドに登場するボスの攻略法を伝授しよう。どのボスにも攻撃のチャンス(スキ)はあるので、無事に倒すことができる。このゲームの一番の難点は、焦りといっても過言ではないのだ。  
▶どんなボスでも必ずスキがある。そのチャンスを逃さず攻撃しよう。



## ワールド1●モリモリスター

ここで登場するボスの攻撃は、小さな輩ばかりでザコを生み落とす攻撃と毒の粉を3方向にまき散らす攻撃。そして頭部から爆弾をまき散らす攻撃がある。攻撃のチャンスはボスがこれらの攻撃を仕掛けるとき。そのときボスは硬直するので、捕はして爆弾を設置しよう。

▶小さな輩ばかりでザコは、動きが早いのを注意しよう。



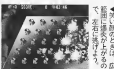
## ワールド2●ヒーヒースター

このボスは、頭部が分離して体当たりをしてくる攻撃と、8方向に手裏剣を飛ばす攻撃、そして体についたカッターを回転させて体当たりをしてくる3つの攻撃方法がある。  
攻撃のチャンスは、頭部が分離したとき。止まっているボスの側に爆弾をセットしよう。



## ワールド3●アチャスター

正面を向いた顔の表情によって攻撃方法が変わるワールド3のボス。攻撃のチャンスは正面に怒り顔が現れたとき。この表情のときには、上空に火炎弾を放つ攻撃をするが、火炎弾が地上に降り注ぐまでのスキが大きい。そのスキを狙って、爆弾を置こう。



## ワールド4●ブクブクスター

このボスは昔両手を上に上げていて、攻撃するときには手を下げるのが特徴。片手を下げたボス付近をなぎ払うので、なるべくボスから遠ざからう。



また、両手を下げたときには前方に雷を落とす攻撃をする。見た目がうなりで判定が大きいので要注意!

## ワールド5●ブラックスター

このボスは、撃破すると頭部が分離して、もう1体のボスが登場する。こいつを倒せばエンディングだ。

最初のボスは目くらば火を出したときが攻撃のチャンス。もう1体のボスは、左右のレーザーが白が上に行ったらときが攻撃のチャンス。そのとき以外は、落ちているレーザーを避けていよう。



▶黒い影に隠れている、目くらば火を落とすレーザーは避けよう。

## 「チャレンジモード」の称号条件

「チャレンジモード」は、予め設定された制限時間内でどれだけ効率よく敵を倒せるかという、内戦ステージをクリアしたかによって、獲得し得る称号によって異なる。称号が与えられるようになっていく。ここでは、何回獲得したかによって称号がもらえるかをまとめてみた。がんばって最高の称号を目指してみよう。



▶称号を上手に設置して、一度にたくさんザコキックを飛ばそう。



▶「プロレック」ぐらいでは足りない。ガンバって「カメレオン」の称号を目指そう!

## 2分間モードのボバの度

0~18000点未満…「ためボン」

10000~50000点未満…「さるボン」

50000~100000点未満…「みそボン」

100000~150000点未満…「みなボン」

150000~180000点未満…「うまボン」

180000~200000点未満…「ぶるボン」

200000~250000点未満…「かみボン」

## 5分間モードのボバの度

0~30000点未満…「ためボン」

30000~80000点未満…「さるボン」

80000~150000点未満…「みそボン」

150000~250000点未満…「みなボン」

250000~280000点未満…「うまボン」

280000~300000点未満…「ぶるボン」

300000~350000点未満…「かみボン」

## 全アイテム一覧表

アイテム名	アイテム効果
ファイヤーアップ	爆弾の火力(火の届く範囲)が1フロップ伸びる。最大8段階アップする。以降の爆弾の火力は2。
スピードアップ	プレイヤーの移動速度がアップする。最大8段階アップする。
ボムアップ	爆弾設置できる爆弾の数が1倍になる。最大8段階アップする。
リモコン	設置した爆弾をリモコンで好きなときに爆発させることができる。
ボムキック	プレイヤーが爆弾に当たったとき、移動方向に爆弾を動かすことができる。
フルファイヤー	爆弾の火力が最大になる。
パワーグローブ	爆弾を持ち上げたり、投げたりすることができる。
パワーボム	最初に設置した爆弾1個のみ、火力が最大になる。
ランボム	ボタンを押すと、前方に待っている爆弾すべてを設置できる。
ボムヨコバム	宙に投げつけた爆弾が、ゴムの玉のように弾む。
パチ	爆弾の前でボタンを押すと、爆弾を前方に飛ばせる。
ブッシュ	ボタンを押すと前にいる自分のプレイヤーを突き飛ばせる。(バトルモードのみ有効)

「ボンバーマン」の面白さの要因の1つに、アイテムの存在が上げられる。ここでは、この「ボンバーマン」シリーズ最新作に登場する全22種類のアイテムを公開しよう。

アイテム名	アイテム効果
ゲタ	スピードアップしたプレイヤーの移動速度を1段階下げる。最大3段階下げることが可能。
ハート	敵から攻撃や爆弾によるダメージを1回だけ回復させることができる。
ボム着通	設置した爆弾の上を歩けるので、移動することができる。
壁通過	ソフトブロックを走り抜けて移動することができる。
無敵スーツ	約8秒間、敵や爆弾に触れても死ななくなる。
無敵爆弾	爆弾がソフトブロックを貫いて戻らなくなる。
タイム	約8秒間、時間やブロックの動きが停止する。
1UP	プレイヤーが1人増える。
ドロコ	プレイヤーが一定時間無敵になる。なった場合は、6つのプレイヤーと接触することにより、伝染させることが可能。(トロコアイテムの出現一覧) ●自分のアイテムを落とす。 ●プレイヤー同士の間隔が狭くなる。 ●キックが反転する。 ●スピードアップする。 ●高い崖から落ちたったり、即死したりする。 ●爆弾を設置する。 ●爆弾の火力が最大になる。 ●爆弾の爆発が速くなる。 ●スピードダウンする。 ●爆弾が設置できない。

Q チallengeモードで爆弾が取れず、ギョウキから敵の数が得られません。いったんどうしたらと高い爆弾が得られるように?

A 高いものを落とすのに一いちい方法は、ギョウキで爆弾を落とすこと。さらにこのときギョウキが5分間発生する場所や、遠隔に設置されているボールを同時に破壊すれば、より高い爆弾を得ることができると。また、ボスを倒せば30000点という高得点ももらえることも覚えておこう。



# 風のクロノア

~door to phantomile~

今回は、FINAL VISIONで戦うラスボス「ナハトゥム」を段階ごとに分けてポイント攻略していきます。これでエンディングはバッチリだ!

PS LOVE YOU!  
WRITER'S  
COLUMN

今回同時しているラスボス「ナハトゥム」を倒せば、ついに感動のエンディングを迎えることができる。胸に刺さるようなレフィアの歌声と、美しいムービーで締められるちょっと悲しく意外なストーリーは必見! まだクリアしていない人は、今回の記事を読んでクリアを目指そう。(冒険者 KING)

発売中  
30-AC

¥5,800 ナムコ  
¥10 (10/10/93)

## ラスボス「ナハトゥム」段階別ポイント攻略!

### 第1段階 月の大砲に弾をつめ ナハトゥムを倒せ!

#### 1●とっても上手なムウのつかまえ方

ナハトゥムを倒すには、最終兵器「月の大砲」の弾となるムウを仲間に変えなければならない。ムウはナハトゥムが背中から、よろいデスムットと一緒に打ち出されるのを待機まじにう。このとき、よろいデスムットに向かって走るようにすれば、ダメージを受けずに、逃げるムウを捕まえるやすい。



#### 2●舌チューブの上手な使い方

第1段階のナハトゥムの攻撃は、舌を出してクロノアを捕まえるものと、地面をたたいてウェーブを出すものの2種類がある。両方ともジャンプと滑空をタイミングよく使えば、避けることができる。だが、ウェーブの方は攻撃スピードが速いので避けにくい。ポイントとしては、ナハトゥムの振り上げた手が先に出た時にジャンプをして滑空しよう。このタイミングでは簡単に、ウェーブを避けることができるはずだ。

▶ナハトゥムの手が先に出たら、ジャンプして滑空しよう。タイミングを間違えないように。

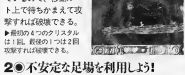


### 第2段階 体内ではクリスタルを狙え!

#### 1●弱点はクリスタル

第1段階のとき、月の大砲で攻撃するとナハトゥムの体内に吸い込まれる。ここでは右上、右下、左上、左下にある4つのクリスタルを破壊しよう。この4つのクリスタルを破壊すると、大きいクリスタルが1つだけ出現する。このクリスタルは波のような軌跡を描いて移動しているので、移動ルート上で待ちかまえて攻撃すれば破壊できる。

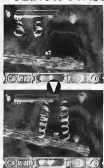
▶最初の4つのクリスタルは1回、最後の1つは2回攻撃すれば破壊できる。



#### 2●不安定な足場を利用しよう!

左右に揺れる不安定な足場は、落ちれば即ミスとなるので注意が必要だが、クリスタルの破壊や攻撃を避けるときに利用できる。たとえば、クリスタルを破壊するとき、足場の上下運動を利用すれば(壁に立ってはいけ!)ジャンプしなくても簡単にクリスタルを破壊できる。さらに足場が斜めになっている場合、目から出るレーザーと足場の間をすり抜けることもできるのだ。

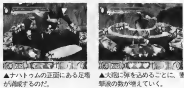
▶足場の斜めになっているときは、レーザーはそれの逆側の足場から避けることもある。



### 第3段階 強力な攻撃をよけ ひどめをさそう!

#### 1●攻撃パターンを読もう

衝撃波を飛ばす(VISION-2のボスと同じ)攻撃は、ジャンプと滑空で避ければOK。また、足場を消滅させる攻撃は、ナハトゥムの背面に回り込むようにすれば、消滅に巻き込まれることはない。



#### 2●味方の動きを把握しよう!

第3段階でも第1段階と同様、月の大砲にムウを弾として込めることになる。だが、第1段階と違って味方は足場の下にいるので、2段ジャンプを使って足場と足場の間からムウをさそう。タイミングは、右上の写真の位置に仲間が来た瞬間に(少し早めに)2段ジャンプしよう。これでOKだ!



### EXTRA VISION クリアでもらえるおまけ

ゲームクリア後に選べるEXTRA VISION。これをクリアするとサウンドテストができる雷音館に入り、好きな曲が聴けるようになるぞ!



## 電撃PSではみんなの質問を 大募集中です!!

あて先 ■〒101-8305 東京都千代田区神田護国台1-8  
東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

今年はずいぶん。関東では雷が頻って、電車は止まるしもう大変です。(風野)人はうれしかただらうけど。風野も流行ってます。みんな風野には注意しましょう。特に風呂上がりの湯冷めはダメ。防止法としては、お風呂から上がるときに水をかぶるとバッチリです。でも、心臓の悪い人、横断歩道は絶対に止ましましょう。とにかく人間健康が一番です。そんなわけで(?)電撃PSではみなさんからのPSのゲームに関する質問を大募集しています。どんどん送って下さい。

Q: ゲームをクリアしたのにEXTRA VISIONへ行けず。なぜでしょうか?

A: EXTRA VISIONへ行く条件は、すべての村人(12人)を助け、ゲームをクリアすること。万が一、村人を全助けしなくても、クリア後のステージレクトを使って村人を全助ければ、EXTRA VISIONに行けるようになります。



## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

1年コース	(月～金曜) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザイナーからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
2年コース	(月～金曜) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作まで2年間かけてじっくり勉強できます。時間があふりますから超初心者ゲーム制作が出来ます。
3年コース	(月～金曜) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてより高度で実務的な技術を修得して修得することを目指すには最適です。

## ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	デザイナーの基礎からキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導。今人気急上昇の講座です。(1,2年コース)
--------------------------	--

## ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	デザイナーの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dモデリング、アニメーション技術を実習中心に徹底指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。
--------------------------	--

## 3Dグラフィック&amp;モーションキャプチャークリエイター養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	ディックの基礎から最新の3Dグラフィック技術、人物の動きと表情の技術(モーションキャプチャー)を徹底指導。最新の3Dグラフィック制作の技術指導です。(2,3年コース)
--------------------------	---

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲームの理論、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)
--------------------------	--

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームジャーナリスト、又はゲーム雑誌のライターを目指す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2,3年コース)
--------------------------	---

## サウンドクリエイター養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター養成講座に設けられたゲームの音楽やサウンドエフェクトの作成まで一貫指導する講座です。全日、大人数です。(1,2年コース)
全日制	月～金曜 PM10:30～E00 PM130～E00 土・日・3年コースありです。

## ゲームデザインクリエイター養成講座

(月～金曜) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だがゲームのアイデアは豊富で自信があるので、ゲーム開発チームで自分のデザインしたゲームを制作する、ワンマンとして会社に採用したい方には最適な講座です。(1,2年コース)
--------------------------	--

## 1998年4月生学校見学会実施中!



★ゲームデザイナー養成講座  
★ゲームアーティスト養成講座  
★ゲームCGクリエイター養成講座  
★ゲーム企画・シナリオライター養成講座  
★ゲーム評論・雑誌ライター養成講座  
★サウンドクリエイター養成講座  
★ゲームデザインクリエイター養成講座

名古屋ゲームデザイナー学院  
98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽に電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽に電話下さい。(無料)

## 東京校4月より夜間部OPEN!!

●ゲームデザイナー養成講座

●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

毎週(月・木)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学講習受付開始! (お問い合わせ) ☎03-3370-2720

## 速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座  
全日2年制 永井康平くん

とびだし(株)アリスソフトに入社をいたしました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげにあふります。4月より入社し、ついでに出張先(株)アリスソフトに入社予定です。大層なチャンスに恵まれました。学校の方により勉強の機会と指導のおかげで、大変感謝しております。

ゲームデザイナー養成講座  
全日2年制 坂井真志さん

とびだし(株)アリスソフトに入社をいたしました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげにあふります。4月より入社し、ついでに出張先(株)アリスソフトに入社予定です。大層なチャンスに恵まれました。学校の方により勉強の機会と指導のおかげで、大変感謝しております。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座  
全日1年制 藤木 亮くん

とびだし(株)アリスソフトに入社をいたしました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげにあふります。4月より入社し、ついでに出張先(株)アリスソフトに入社予定です。大層なチャンスに恵まれました。学校の方により勉強の機会と指導のおかげで、大変感謝しております。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座  
全日1年制 津島山あずさん

とびだし(株)アリスソフトに入社をいたしました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげにあふります。4月より入社し、ついでに出張先(株)アリスソフトに入社予定です。大層なチャンスに恵まれました。学校の方により勉強の機会と指導のおかげで、大変感謝しております。

企画・シナリオ・脚本・演出・女性・プログラマーも感嘆誕生!

&lt;姉妹校&gt;開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽に電話下さい。只今学校見学会実施中!







# ブレイズ&ブレイド

まんが／  
岩瀬さとし

## はじめて物語

~ETERNAL QUEST~

プレイヤー同士のコミュニケーションが楽しい『B3B』  
日ごとのタイプのゲームに慣れない方にはなかなか  
やずいように、このゲームの楽しみ方を公開しよう!



## 多人数プレイでレベルUP! 友だちと一緒にダンジョンに行こう……その1

●友だちと遊べるマルチプレイ! それが何より楽しいのです  
見た目のとおり、このゲームはA・RPG、攻撃、ジャンプ、アイテムの使用、そして戦闘ごとに異なる特殊アクションを駆使して、全部で10万回のダンジョンを探索し、古の扉を開いたタレットを壊せるのが目的です。それぞれのダンジョンは、キャラのレベルが一定値まで達していないと先に進めなかったりするところがあるので、同じ場所にも何度も訪れる必要があります。長く冒険を楽しむことが可能です。しかも、登場するアイテム数は400以上、そしてキャラのAIもレベルはなんと99! 超えようと思ったら、かなりの能力と時間が必要となるでしょう。このゲームでも、このゲームの大きな魅力といわれています。基本的に、ストーリー性といったものは希薄ですが、逆に言えば短期間で冒険自体を楽しむことができるのです。しかも、このゲームはマルチタブを使えば4人までの同時プレイも可能となっています。古くはPCエントンの「ダンジョンエクスプローラー」のように、多人数でプレイするA・RPGというのは、非常に楽しいもの。このマルチプレイにより、例えば「突



▲お友達と作り上げた、変身したキャラを  
持ち上げてマルチプレイ! これが実に楽しいのです。

どこに行こうか? などといったプレイヤー間で物々しい会話が必要となるため、まるでT-RPG風(プレイヤー同士で話し、行動を決定するRPG「プレイブック」・RPGの略)。コンピュータゲームを通じて、世界を征服するのがマスターという、プレイヤーと同じ人間なので行動に制限がなくとなく、非常に自由度の高い冒険が楽しめるのがポイント。友だち同士でワイワイとおしゃべりする感覚でプレイできるのも大きな魅力です。プレイしているかのよな余りある味わいのある冒険の1つと言えるでしょう。また「自由の扉の扉」V3P」という、美少女に恋するの冒険の物語となるキャラの存在。このゲームは、キャラの個性は豊富、性別は男女2種類、属性(キャラの成長や、技の強弱などに影響が与える)が種類、さらにキャラのキャラクタももちろん種類×男女2通りで、計16種類も用意されています。このことによって個性あふれるキャラが作れるようになっています。長い冒険を共にすることを考えると、なかなかお友達を持てないと感じてしまうかもしれません。キャラへの愛着というのは、実はけっこう重要なものなのです。











## ブレイズ&ブレイド はじめて物語



多人数プレイでレベルUP! 友だちと一緒にダンジョンに行こう……………その4

●友だちとワイワイおしゃべりしたいなあ！ けど、気になる部分も……。

友だちと集まろう。おしゃべりしながらプレイするの習慣もとても大切だ。  
「8月8日、でも、プレイしてて笑える人が少なくて……」と、まづ前のページでも書きましたけど、ゲームの初期にアクセスがなかった、もしくはログインもなかった人が、ようやくログインした。そして、次にログインしたの、しかもその後もなかなか実際にゲームに出るというところ。でそれば、ログインして「慣れた人」とも呼ばれていた。強制的にゲームさせるとなるとゲームがいつか終わるという心配にも押迫されている世界に入ってしまったと思います。それと、マップ内をいようという人が増えて、特に立派なダンジョンに入っているダンジョンは、無敵の怪物がいっぱい集合してて、怖くて入らない人が増えて、でも色んなダンジョンへ入っていく。でも、そのダンジョンに入らなくて、ただいっただけで、またゲームを再開する。大抵です。ほらこれ、オープンワールド完結したアイテムをいらないアイテムマップから引いて出すという強迫観念に、セーブにポイントがつかって、ようももなりました。特にアイテムはマップ内に落ちてるとなるとアイテムの数を減らす

	-Shanty Shanty- (P. 37) 02 20201			
	1973-1973 (1973)			
	1973 1973	1973 1973	1973 1973	1973 1973
	1973 1973	1973 1973	1973 1973	1973 1973
	1973 1973	1973 1973	1973 1973	1973 1973

▲広大な世界を舞台に友だちと冒険に繰り出す。これぞ「日る日」の醍醐味! 次作でもキャラクターを引き継いでくださいな。

[illegible]



読むほどにイラストがうまくなる(熟成)

# 教育にわるい

風上旬  
プロフィール

いろいろあって、いろいろあってイラストレーター。またの名を絵描きさん。ドット屋さん。調試プレイでタダより安いものはない! 風上旬先生にイラストレーターを!



# COLUMNS OF Dengeki

## 電撃コラムス

5人の偉人さんが贈る魅惑のひととき。今回もDPSを読んでくださるあなたのためだけに偉人さんは語ってくれることでしょう。

### ★そいつあこのコイン が知ってるぜ……

そろそろ本当に「読むほどにイラストがうまくなる」コラムを書きましょう! といっても、私はまだイラストレーターとして半人前なので、たいそうなことを語るわけがありません。本来なら「こうすれば上手なイラストが描けるよ!」なんてことは、私が知りたくらいのもです!

今回のテーマは「観察眼について」。あくまで、私が独自でやってる方法なので、もしかすると聞かなかった方が良かったと思える内容かもしれませんが……ご了承ください。

以前、私が某ゲームの原画の仕事をやっているとき、背景に「電車の中」を描かなければならないときがありました。もともと背景を描くのが苦手な方なのに加え、電車の中とはこりゃけっこう難し。こういった場合、普通は資料を見ながら描けば良いのですが、私は貧乏なのであまり資料をストックしておりません。そこで私は、運動中の電車の中で目をこらして各パーツを観察し、それをしっかりと記憶し、会社に到着したら、忘れないうちにノートへ記憶したところのパーツを絵に描く、といった手段を取りました。こうして5日ぐらひかけ、やっと電車内のすべてのパーツを自分のノートに移植することに成功したのです。

「面倒くさいな。資料を買うか、写真を撮れば!」発案に……」と思われるかもしれませんが、資料というものは、溜めだすと膨大な数になってしまう、いざ探そうとなると大変時間がかかるものなんです。また、資料を探している最中には、ゆけいマンガなんて発見してしまったときには、へーキで2時間ぐらひワープしてしまいます。危険な行動です。それに写真を見ながら絵を描くと、模写に氣を取られず、脳にその絵が記憶されません。これだと「もう一度同じ絵を描こうか」なんてときに、また写真を見なければいけません。その点、自分の脳に通した絵はしっかりと記憶されますから、ずっと頭に残ります。つまり、自分の脳があたかも「巨大な資料棚」のようになってしまうのです。なによりタダというのがイイ。本当にイイ。



# プログラマーいわさきひろまさの男が熱い! Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓昌  
近

今回はワリと時間をかけて書いたので、希 داشتった文章がせれなりに書けました。にしても重いゲームで、まとまるのかんてんて思っています。

## ★『ゲーム』について (第2回)

めっちゃくちまズイ(笑) エッセイの第2回です。

さて、前回は「従来のゲームはルール/集合体システムによって実像/全体像が構成されている」という考え方を提示し、その後、この従来のゲームの思考、定義付けをテーブルトークRPG(前回も書いたが、この用語は日本固有のものである。このエッセイの中では、特に必要のない限り、「テーブルトーク」と表記する)とコンピュータがあまりいじめに上と述べた。

なぜなら、テーブルトークのルールとは、「世界観を定義するルール/集合体/しかなく、その実際のプレイは「マスターとプレイヤーが協力して、ある話、ストーリーを上げる」ものだからだと理由を指摘したところまで終わった。

と、簡単におさらいをして、次に進むとしよう。

テーブルトークの「マスターとプレイヤーが協力して、1つの話、ストーリーを作り上げる」のが、いわゆる「ゲーム」から、かけ離れたモノであるのは誰の目にも明らかだろう(ちなみに英語の「Game」は非常に意味が広く、「娯物」なんて意味まで含むので、一概に語義から外れるわけではないが、主たる意味から外れているのはたしかだ)。

では、テーブルトークとはなにをののだらうか?

少なくとも通常の意味のゲームではなく、RPGが初めて雑誌に紹介されたときの表現である「高度にシミュレーションされた遊び」、つまりある種のシミュレーションと見るのが正解だろう。

ここまで下積みをした上で、話はやっとコンピュータゲームに入る。

さて、コンピュータゲームは従来の「ルール/集合体システム」を持つ「競技としてのゲーム」とは大きな違いがある。

第1に、従来のゲームは誰かがルールを把握していないとプレイできないが、コンピュータゲームでは、コンピュータがプレイヤーを

し、フィールド(ゲームの舞台。RPGのマップ画面だけでなく、ボードゲームの盤面までも含む広い意味)までもをコントロールしてくれるので、プレイヤーは本当に基礎的なルールさえ覚えておけばプレイできる。

つまり結果としては「ルール/集合体システムによって実像/全体像が構成されている「ゲーム」であるには違いないだろうが、プレイヤーがルール/集合体のすべてを把握しておけば必要はないわけだ。

具体的にいうなら、初めてそのゲームをプレイするプレイヤーが、絶対に覚えなければならないルールは、たとえばS/T/Gなら自機の移動方法と攻撃方法くらいのもので、対戦相手がやらなければならない一部の基本的なコマンドくらいで、覚えなければならないルールは、もしかするとバグ技より少ないくらいだ。

ここにコンピュータゲームの大きな特徴がある。

なぜならば、ルールを把握しなくてもプレイできるということ、つまり「ルールを見つけること、それ自体がゲームになる」ということだからだ。

具体的にいうなら、A/C/TやS/T/Gは、たまた対戦相手の動き(ロジック)を見抜き、自分からの攻撃方法を作っていく……コンピュータゲームをプレイする人なら誰でも当たり前のように行っている。この行為自体が、実は「コンピュータを介して提示されるプログラムのなかで書き込まれているゲームのルールを学習し、それへの対応/対応方法を作っていく(特殊なバグ)」として成立しているわけだ。

言い換えれば、コンピュータゲームでは、なおより最初「システムを探るバグ」としてのおもしろさが存在する」ということだ。

第2の要素は、第1の要素と対を成す、今までコンピュータゲームの最大の特徴といわれてきた「インタラクティブな能力」だ。

コンピュータゲームにおける「インタラクティブ(対話)する能力」とは「コンピュータがプレイヤーが判断するのに必要な情報と選択肢の組み合わせを提供して、それをプレイヤーが選択する。その選択に対して、再びコンピュータがなんらかの処理をし、人間に結果を返し、また選択を待つ」この過程の繰り返

返しにほかならない。簡単な言い方をすれば「コンピュータが出したメニューから選択できて、その結果をコンピュータが判定してくれる」というだけの話なのだが、こんなことは、人間(=プレイヤー)を除けば、コンピュータ以外には事実上不可能な芸当だ。

つまり、コンピュータゲームの本質的な特徴の1つであるわけだ。

また、この能力は第1の特徴である「ルールを探るバグ」の要素とも密接に関わっている。プレイヤーは選択肢を選ぶことによって、さまざまな結果を見ることで、その結果はむしろ、そのゲームのルールを解き明かすヒントになる。

対戦相手の必殺技コマンドを探したり、S/T/Gで安全地帯や隠しボーナスを探したりといった、いわゆる攻略は「インタラクティブする能力」がなければまずできないことだ。

ここまででわかったと思うが、コンピュータゲームの最も核となる要素、あるいは構造とは、「コンピュータがある問題を情報・選択肢の形でプレイヤーに提供する。その情報からプレイヤーがルールを把握し、より複雑な状況に対応できるようになったところで、さらに難易度の高い問題が提供される」……このシークエンスのことだ。これがコンピュータゲームそのものの基本的な部分であると考えられる。

最初の敵を倒すのは簡単だが、あとになるにしたがって難しくなる。RPGであとで登場する敵ほど、いろいろな攻撃をしつけてくる、いろいろなことをやってくる……こういう常識的な「事実」も、すべて前述のシークエンスに従って設定されているわけだ。

このシークエンスを基本的な部分としているということ自体が従来のゲームとははるかに離れたものでは明らかで、ゲームよりは物理学や科学の発見の過程の方に似ている。この視点から言い換えれば、コンピュータゲームは、「ゲームというよりは、ルールの発見とそれによる技術の向上の繰り返しである」ともいえるわけだ。そして、これだから、「ゲームの定義」そのものを曖昧にしている。

さて、おもにコンピュータゲームである限り、前述のシークエンスは必ず存在する/内包される核なのだが、では、コンピュータゲームの要素とは、これに足るものかといわれれば……「RPGとAVGの登場以前はたしかにそうだった」といえる。

前述したシークエンスのみで成り立っていた(つまりS/T/GやA/C/T、従来型の延長にあるS/L/G)コンピュータゲームに新しい形で、その能力を使う方法を与えたのが、RPGやAVGなのだが(たまたださあいまいになって「ゲーム」を、さらにあいまいにした張本人でもある)。

ということでは、やっぱり前回の「テーブルトークとコンピュータゲームの定義を曖昧にした」の2つが合体したわけだが、残念ながら、この2つで行が尽きてしまったので次回は続。



## ★スノーモービルを思い出すスリル満点ゲーム

今、この原稿を書いている時点では、周りはすっかり白銀の世界です。まるでどこかのスキー場にいるみたい。大きな雪の結晶がはらはらと空から舞っています。今年はエルニーニョ現象の影響で、関東地方でもよく雪が降りますね。この分だと、今日も雪が積もりそう。そういう日は、今年は長男オリビックが開催されます。雪不足が心配されていますが、この調子だと期待できそうです。

さて、今回のゲームレポートは、エアバイクのRC G「Jet Moto」。プレイヤーが強くなるバイクは水陸両用で、けっこうスピード感があります。この辺、私の大好きな「ESPN」と近いものがありますね。それでは、まずチーム選び。私が選んだチームは、男勝りでカ



イラスト：よしとろり

## よしきくりんのへんちくりんコラム 初心者の気持ち

よしきくりん  
プロフィール

「ときメモ」読後感で有名なキュートボイスアクター。自動車は自給自足で運転を持つほどの実力者で、RC G「Jet Moto」も、当然、「Jet Moto」もOK!

ッコイ女性ばかりの「MOUNTAIN DE W」のチームは、カラーリングがグリーンと赤のせいか、ヘルメットを被っている姿が思わず「ガッチャマン」を思い起こさせます。

次にコース……なのですが、10コースもある中で、初めの方はどれを選ぶか迷っちゃうのでは? そこで、私の「オススメコース」ベスト5を紹介! まず、第5位は「WILL POWER」。かなり起伏が激しいのでテクニックが必要なコースです。続いて、第4位は「CLIFF DIVER」。雪国から一転して熱帯雨の森の世界。ここでは石像を横目に、ショートカットを探しながら走らせるとおもしろいです。そして第3位は「SUICIDE SWAMP」。ここはコースも狭い上に、行きと帰りが同じコースになっているので、ほかのバイクに気をつけなくちゃね。

さて、ここからは別格! 「スリルの第2位」は「NIGHT MARE」! これは本当に手に汗を流しながらプレイしていました。空中に浮かんでいるコースから見える都会のビルが夜景が美しいです。でも、これに見てばかりはいられません。コースを外れたら大変! 「ジャンピングブラッシュ!」っばい、ヒヤヒヤ感を楽しめるのがポイントです。そして「ベストロケーションの第1位」は! その名の通りの「JOY RIDE」。南の島のリゾートの青い海あり、市街地ありの水陸両方が楽しめるコースです。

個人的に南の島が大好きなので、やっぱりこういう結果になりました。以前、このコラムでもレポートしましたが……2年前の冬にスキー場で初めて乗ったスノーモービル……スゴクおもしろかったけど、これと同じような感覚のゲームです。オススメのゲームよ。

## ゲーム業界のウラのウラ ドットの忍道

林田 篤  
プロフィール

たまに電撃Pを編集部に招き寄せ、審査委員に偽装した(?)ゲーム執筆家。食事はほぼ自給。年賀状の返事が遅れていて、獨特の文法はビークに達しているらしい。

## ★今のキミに不滅の力を 感じることはできるか

周りの雑音から逃れるために、仕事中はよくヘッドホンをつけて、CDを聴いています。中でもゲームミュージックが好きで、片端から聴いているのですが、先日コナミの「MIDI POWER R」シリーズ(Pro)になってからプロッキーがついているけど、S-C-8 8年まで持たずにいて)に「ときメモリアル」が出てたので、興味本位で買ったところ、ゲームなんて1度熱つくくらいで全然やらないの、1曲だけ知っている曲があつてかなり不思議でした。友だちは「TVのニュースとかのBGMで聴いたのでは?」と推測するのですが、「告白・回想」というタイトルのこの曲、「クワイ事件?」が多いなか、耳に残る

ほど流れるモンかなあ……?

さて最近のゲームの開発室では、よく「深夜に放映されるアニメが増えた」という話題がです。「提督がおもちゃの会社じゃないモノか」とか「天使のようでは実は違うモノ」という部分だけ聞いて、「ねらっているのはポスト・「ゲリオン」かな」とか邪推していたのですが、実際にいろいろ見てみると、よくできているアニメが多いようです。

中でも、会社の人にすすめられて見て以来、マンガが原作の日テレのアニメ「ペルセウス」(東京だと火曜深夜1:45)がお気に入りです。単行本も火曜くらいハマっているのが、先日このアニメのOPが「変わって」しまいました。前の、だらしのないギャグ(ほぼ言葉)にあわせて、剣をにぎった手とタイトルロゴが交互に表示されるOPが、かなり好きだったので……。原因は、やはり「フリ

ッカー」という手法が、人体に悪い影響があるときがあると「思われる」ため、どうか。「恐ろしいのは、原因がハッキリと究明されないうちに、表現の手段の1つが禁止されてしまい、それをうやむやのまま、作る側が受け入れてしまうことだ」という言葉を、どこかで聞いたのですが、まったくその通りだと思います。ゲーム業界もそうですが、おカミのいうことは当然正しいと思いますが、どうも過剰に反応しすぎる傾向があるようです。「うやむやに表現を制限された世界では、個人的にはちょっと嫌味な気がしますね。

最後に、今までの話とは全然まったく関係ありませんが、とうとうサンライズの巨大ロボットシリーズが、「勇者王ガオガイガー」を最後に、終わってしまうようです。たとえこのあそこどう変わろうとも、表現したいと思った「憎悪」は、作る側はもう見る側も、しっかり持っていてほしい、と思います。



イラスト：おおのけい



流通の鬼かまやんが斬る!

# PS業界大人の話

## 鎌田重昭 プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の起業家の方。ゲーム業界のことならなんでもおまかせなのです。

★雪が降る日は……  
お家でゲーム！

このところ、関東地方は大雪続きます。大雪といっても北国の方から見れば「こんなも大雪」と呼べるかな」というレベルの積雪なのですが、雪に弱い都会はあつという間にマヒ状態になってます。私自身も連日大雪に大きな被害をこうむりませんでした。知人の中にはTVでも話題になった「消費電車が4時間立って往生」イベントに巻き込まれた人や、道路渋滞で時間などどころ、さんざんな目にあったという人が出たことが多かったんです。

ちょっと雪が多めに降ったくらいでマヒしてしまう首都機能というのも問題ですね。前述の電車立ち往生に遭遇した知人は「いくら同時多発で事故が起きたとはいえ、この程度の雪の被害で指揮命令系統がマヒするんでは、神戸級の地震でも来たらどうなるんだろう」と真剣に心配していました。

まあ、こんなときは無理に出歩かないようにして、暖かい部屋でゲームでもしているのが一番です。ゲームに季節は関係ないはずですが、冬になるとやっぱりウィンタースポーツ等の冬のゲームがプレイしたくなるのは不思議です。昔はウィンタースポーツというとスキーくらいしかなかったのですが、最近は冬季オリンピックだ、スノボだとバラエティに富んできましたね。

こうした季節には、冬物に限らないでもみんな集まってのパーティゲームといふのも楽しいです。「樹状」シリーズのようなTBSはもちろん、「グランツーリスモ」のようなRC系のゲームで、みんなでタイムトライアルゲームのものもけっこうアツクなります。車種やコース等、条件を同じにしておいて、順位はタイムだけを読みます。当然、言い訳はできませんから、みんなマジで勝負になります。最下位の人は罰ゲームでも用意しておくことに熱が入ります。

最近はパーティーゲーム系のみんでワイワイというソフトがちょっと少ないですね。このジャンルの傾向としては、一発当たればロングセラーになるケースが多いので、狙い目だと思うのですが……。

ゲームではないのですが、マック（アップル社のマッキントッシュというパソコン）の初期のフリーウェア（著作権料を要求しない

再配布が自由なソフト)に「Snow」という作品があります。スコットさんといふ外国人の人の作品で「雪」についての教育的ソフト」というサブタイトルがつけられています。起動すると白黒のシンプルな画面で、モニターを意に立見て雪景の夜の街に雪がちらついています。遠くに教会が見えていて、ときどき夜空を空クラウスのソリが横切っています。初期画面が「わが雪国」で、ほかに「雪」と「吹雪」のモードがあります。「雪」に切り替えると降雪量かなり増えますが、「吹雪」にするとはなかなかなり……?

正解は「画面が窓枠だけ残して真っ白になる」でした。実はジョークソフトの一種なのですが、これを見せた相手の反応が面白いのです。ウケる人と「……で、なにがおもしろいの?」とまったく理解しない人の両極端な反応が返ってきます。

傾向を見るとパソコンやゲームに対してマニア的な趣向が強い人ほどウケが良いようです。やっぱりゲームが好きな人にはウイットに富んだ人が多いようですね。

初期のマックには、こうしたユニークなジョークソフトがたくさんありました。マックを起動すると真っ黒な画面に文字だけ、というDOSの画面が出てきて、DOSユーザーをからかうソフトとか、放っておくとパソコンが壊れていくソフトなどなど、おもしろ

大雪の日には外に出かけないのが一番ですが、仕事や用事でどうしても外に出なければいけない場合は、ゲームボーイのような携帯型ゲーム機を持って行きましょう。電車が遅れたり止まったりしても、ヒマ潰しツールを持っていれば心の余裕ができます。

最近はお小型のノートパソコンや、モバイルルーター（携帯型無線LAN機）も数多く登場していますので、これにゲームを入れておくのも1つの方法です。私はシャープのザウルスポケットにゲームをインストールし、PHSでのインターネットも可能なようにセットアップをして持ち歩いています。電車が止まりそうという場合は、これで情報収集をして読書の選択をし、それでも止まってしまったゲームでヒマを潰そうというワケです。

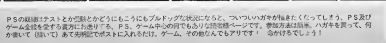
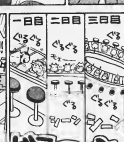
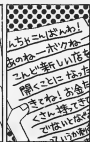
幸いにも(残念ながら?)この冬は今日まではこれが活躍する場面に遭遇していませんでしたが、備えあれば憂いなしですから常に持って歩いています。あと、文字情報が受信できる「見えるラジオ」も災害時には活躍しそうですね。

■このころ携帯型のゲーム機というジャンルで、ソフトが差し替えられるモデルはゲームボーイしか残っていません。以前はセガの「ゲームギア」や外国製の「リンクス」等の高性能カラーモデルがあったのですが、携帯性に問題があったのか、ソフトが読まなかったのが原因なのか、どれも消えていってしまいました。

現在の技術力を持てれば、より小型で高性能なカラーモデルも可能だと思うのですが、メーカーさん作ってませんか？ ポータブルCDプレイヤーサイズのPSなんてできないかなあ。







# PSの奴隷

買いは気に入る! 買けるよ! 他人を風俗とせよ!……と激しくガンバるのもいいですが、自分とゆっすり張り合って勝たにガンバルのもOKでしょう。そういうことです。

PSの奴隷はキャストとカドと戦うだけでなくにもプログラムを改造し、ついついガキが怖くなってしまふ。PS及びゲーム機を金で買取り、PS、ゲーム中心の何でもあつた店舗ページです。事情が良ければ、ハガキを買って、何か書いて (書いて) あつた店舗でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリです! 金が貯まるでしょう!











































# 電撃PlayStation

## VOL.66

### 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P147のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモて面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月12日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】今号で、よかった記事を、下の一頁から3つ選んで番号で答えてください。

- ①[特報]パラサイト・イヴ②[特報]新世紀エヴァンゲリオン-鋼鉄のガールフレンド③[特報]エランのアリユ ザールブルグの錬金術士2  
④[加]ガスト新作情報⑤[特報]ファイナルファンタジーV⑥[特報]スターオーシャン セカンドストーリー⑦[攻略]バイオハザード2⑧[攻略]テイルズ オブ デスティニー⑨[攻略]ゼノギアス⑩[攻略]チョコボの不思議なダンジョン⑪[攻略]トゥームレイダー2⑫[攻略]グランツーリスモ⑬[攻略]バックガイナ⑭[攻略]ペクトラタラワーII⑮[新作]悠久幻想曲2nd Album⑯[新作]あつめてナイト⑰[新作]ブシードブレッド式⑱[新作]GUNばれ! ゲーム大図鑑⑲[新作]一立体忍術活劇 天誅⑳[新作]双界伝㉑[新作]Nightmare Creatures㉒[新作]スーパースターバイアベンチャードキドキ♥ナイトメア㉓[新作]ウディングポスト3㉔[新作]ツイーンRPG㉕[新作]メビウスリンク3D㉖[新作]ブリガンダイン-幻想大戦争記-㉗[新作]装甲戦機兵団ゴズ ウッドメン編㉘[新作]ゼロパイロット㉙

[新作]鉄拳3㉚[連載]DPSソフトレビュー-  
the DEEPER㉛[連載]電撃PS コシム㉜  
[連載]4色収録㉝[連載]電撃プレイステーション  
㉞[連載]ウラザゲデータベース㉟[連載]プレイ  
ス&ブレイドはじめて物語㊱[連載]電撃コラ  
ムス㊲[連載]P S の収録㊳[連載]NEXT  
WAVE?㊴[連載]電撃ランキングステーション  
㊵[連載]電撃NEWS STATION㊶[付録]電撃  
攻略Station SPVol. 6下巻㊷[付録]バックガ  
イナーB 2割ボスター

- 【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一頁から1つ選んで番号で答えてください。  
【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224~p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。  
【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①番号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション66号を購入したのはどこですか?

①デパート②コンビニエンスストア③ゲームショップ④オオク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今号のままで②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROMつき増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか? 購入したことのあつたものをすべて番号で答えてください。

①D (Vol.39) ②D2 (Vol.48) ③D3 (Vol.53) ④D4 (Vol.58) ⑤D5 (Vol.63)

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224~p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつも答えてください。

①ファミ通PS2プレイステーションマガジン②HYPERプレイステーション③THEプレイステーション④HYPERプレイステーションREMI

【10】電撃PlayStationを購入するとき、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②中古スクープ記事③新情報④記事⑤攻略記事⑥企画記事(「PSの収録」や特集企画など)⑦レビュー⑧別冊付録⑨ボスター⑩メモリーカード⑪シール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】いまだに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間に、ソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2~4本③5~9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売った、中古のソフトを買ったりしたことありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は答えてください。過去1年間に売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①アニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション66号の意見・感想を書いてください。

急募!!

こそはと思わんあなた! 我DPSに参加してみませんか

編集者ライターデザイナー

電撃PlayStation編集部では、私たちと一緒にDPS&Dを作ってくれるスタッフ(編集者/ライター/デザイナー)を募集中です! 我こそはと思わぬあなたは、右の募集要項にある必要書類に応募票を添えて、「DPSスタッフ募集」係までお送りください。しめ切りは2月12日です(当日消印有効)。

■過去の仕事が終わるもの(別誌やチラシ、パンフレットなど、コピーでも可)、仕事内容説明書(書式自由)。※経験者のみ  
■「私の好きなPSソフト」という課題の小論文(1200文字以内)。経験者の場合は、過去の仕事のコピーでも可。※経験者優先  
■過去の仕事が終わるもの(別誌やチラシ、パンフレットなど、コピーの場合は、カラーコピーであれば可)。※経験者のみ



# 「悠久幻想曲」オリジナルグッズ

## ① 悠久Tシャツ

(提供:メディアワークス)

▼キラリと光る特製ピンズ  
つまみ! サイズはフリーで、  
冬のレジャーにはもってこ  
いの厚手のキャップだ。

## ② 悠久キャップ



5名

▶Tシャツのう  
ろのデザインは  
おもしろい。あ  
まかせ、サイズ  
ズ

## ③ 悠久レターセット

▶3ブリーチなキャラクターたちが  
音符についで、歌い出しそうな  
イラスト入りだ。使うのがもつ  
たないレターセットかも?



## ④ 悠久ポスター

▲「悠久幻想曲 2nd Album」のキャ  
入り。規定1,000枚の超レアポスターなのだ。

5名

3名

3名

## ⑤ ウルトラマン直筆 サイン色紙

(提供:バンダイ)

▲2月に発表される「ウルトラマン  
FIGHTING EVOLUTION」を記念し  
た直筆の貴重なサイン色紙だ。

2名

## ⑥ 朝倉ゆかり直筆 サイン色紙

(提供:キティエンタープライズ)

▲ファーストアルバムをリリースし  
たゆかりちゃん。本誌p.217のニ  
ュースコーナーでも紹介しているぞ。

5名

## ⑦ 『テイルズ オブ デスティニー』 オリジナルテレホンカード

(提供:ナムコ)

## 各5名 PSソフト

今年はよく雪が降って、何かと大変ですがソフトく  
らいは暖かい部屋でゆっくりと。今回は各5名です。



## ⑧ コナミアンティークス ~MSXコレクションVol.2~

▲「グラフィクス2」を含め、な  
つしの名作10タイトルを当時  
のままに再現。古くからのフ  
ァンにとってはおもしろい作品だ。  
(提供:コナミ)



## ⑨ トウホウレイダー-2

▲言わずと知れた、人気作の第  
2弾! 伝説の追跡を求めて女  
性冒険家レイラが大活躍する  
A・A・V・Gだ。手に汗流る、迫力  
ある画面にドキドキ。  
(提供:ビクターソフト)



## ⑩ スペクトルタワーII

▲血染めシステムとランダムに  
変化する1万層の境内での冒険  
が魅力のRPG。140もいるN  
P Cから仲間を選んでパーティ  
がめめるのも見所のひとつ。  
(提供:アイディアファクトリー)



## ⑪ Bust A Move Dance&RhythmAction

▲前作大賞のダンスバトル。イ  
カサコマンドをビジュアル決  
めて、めくるめくフォーメー  
タイム。ヒロくんのダンスに勝た  
せよう。  
(提供:エニックス)

電撃PlayStation  
66号の読者に贈る

# 読者プレゼント

Vol.66

## 応募のきまり

欲しいプレゼントが決ま  
ったら、146ページの注意  
書き通りに付属のアンケ  
ート/ハガキで応募してく  
ださい。当選者はVol.66  
(2月27日発売)で発表し  
ます。なお、アンケート  
回答の内容は当選・落選  
に関係ありません。安心  
してご記入ください。

※抽選が公正競争規約の定めにより、この抽選に当選された方は、この号の他の特典に当選できない場合があります。  
また、ソフト発売時期の前後上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。



# 信長の野望 将星録

戦国シミュレーションの王

天下統一の野望はいまだ消えず、  
そして今また、新たな時代を生む。

ついに! プレイステーション版で新登場 価格: 9,800円

好評  
発売中



「信長の野望」最新作はそのシステムを一新し、マップ上を占領する内政と合戦がよりリアルな緊迫感を呼び、土地単位となった戦略がより厳密で多様な戦術をも引き出す。さらに、数多くしていく領土も、じわじわと陣を進める敵軍の動き、さらにはプレイヤーの陣営で繰り広げられる熱い戦いに勝利を遂げ、統一を果たそう。乱世の戦いを飾る、新たな星になるために。

領土拡大の必須戦略テク満載!

信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上下

A5判 各書体1,200円 シンクロソフト監修 上巻4-67719-539-X 下巻4-67719-537-4



©2000 KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL 045-561-6000 (テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>  
 ■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。  
 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■本書に所収のCD-ROMは製造元への注文のみに利用できます。  
 ■「マーク」および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

株式会社 光栄®



# DENGEKI SOFT STATION SPRING Edition

電撃ソフトステーション

新年特大版2

悠久幻想曲2nd Album

みつめてナイト

ブシドーブレード弐

GUNばれ! ゲーム天国

天誅

双界儀

ナイトメア・クリーチャーズ etc...

春に  
気になる  
新作満載



最新情報  
続々キャベツッ!

前作との違いから各キャラの最初のイベント

# 悠久幻想曲

## 2nd Album

完成したばかりのオープニングムービーを初公開! さらに勧誘や育成、そしてイベントに関する最新情報も残らず紹介だ。

悠久幻想曲  
2nd Album

326

▶ ¥5,800  
▶ メディアワークス  
▶ MC1プロダクション

### オープニング パート

階々と盛られている「悠久」の開発もついに最終段階に突入! それに伴い、いままでは隠れていた部分も続々と明らかになったのだ。まずはオープニングパートについて。名前を入力し、10人の中から3人を選んで勧誘……と、ここまでは前作と同じだが、今回は勧誘前に街を巡回することが可能! 街で暮らしている前作のメインキャラたちに会いに行けちゃうのだ。



前作の10人の中から3人を選んで勧誘する。そのための10人の中から3人を選んで勧誘する。

### 10人の中から3人を選んで 勧誘、さらに今回は……

▶ 10人の中から3人を選んで勧誘したらゲームスタート。今回の10人は、それぞれ身体的な能力（筋力や精神力など）にも差があり、より個性的に、そして人間らしくなっているのだ。さて、運動神経バツグンのキャラは?



### 勧誘前に巡回すれば 前作のキャラに会える

今回は仲間を勧誘する前に街を巡回することができる。巡回場所は、さくら亭、ショートショップ、エンフィールド学園、ローズレイクの4カ所。どこに誰がいるのかはお楽しみ! みんなどんな生活を送っているのかな?

▼行きたい場所を選んで実行すればOK。前作を思い出しながら戻っていく。



▲新キャラたちにも出て、前作のキャラも登場するのだ。

新レドことも  
いろいろ  
わかりましたよ!



# まで一挙に公開だ!

## オープニングムービーも完成

このムービーには登場キャラたちの生活風景の描写が、ちょっとしたエピソードもバッチリ描かれていて見所は満載。バックに流れる田中理恵さんの歌にもピッタリで、まさに感動モノの仕上がりになっているのだ。



### PS版とSS版では内容が違う!

◆みなさんの予想通り、今回のPS版でも、PS版とSS版ではオープニングムービーが異なっている。でも、どう違うのかは不明! わかりたい! 気になるのでお話を待つてね。

**新たな仲間たちと過ごす1年間  
どんな試練が待っているのか?**

## 育成パート

**基本システムは前作と同じだけど  
リニューアル部分がいっぱい!!**

ゲームの期間は1年間。その間に街の住人たちが頼まれる仕事をこなし、多くの信頼を獲得するのが目的となる。こういった基本的な部分が同じだけに、前作をプレイした人なら問題なくハマれるだろう。ただ、前作にはなかったシステムや改善されたところもたくさんある。ここでは、そんな新しくなった部分に迫っていく。



1 週間の仕事を受ける。週の最初の日スジェニューを入力するの。

## ◆病院システムの変更点

病気になった仲間1人を治療するため、休日に病院へ行ったりする。その前に前作では必ず主人公が同行するようになっていたため、治療費も自動的に2倍がかった(主人公は元氣でも)。だが「悠久2」では、仲間を1人で病院へ行かせることが可能になった。しかも治療費が安いのだ! これなら、ちょっとHPやMPの残量が心配……といったときにも、気軽に病院へ行くことができる。より親切設計になっているのだ。



1 人ずつ病院へ行かせることができるので、無銭治療がなくなった。

## ◆新たな6種類のスキルをチェック

スキルとは仕事をしたり、休日に鍛錬することによって修得できる特殊技能のこと。このスキルのレベルが一定以上になると、必殺技や魔法を覚えるのだ。前作では14種類もあったが、今回は6種類にまとめられていて、キャラの特徴がわかりやすくなっている。どんなスキルがあるかについては下の表をチェックしておいてね。



1 プロファイル画面に「スキル」が表示される。これで「目録」でキャラのスキルレベルがわかる。

## 技巧 体術 教養 信仰 交渉 神秘

あらゆる行動の精度を表すもの。戦闘時には物理攻撃の命中確率に影響を与える。戦術時には回避率に影響を与える。知識の奥深さや見識の高さを表すもの。物理魔法を修得するのに必要となる。信仰心や道徳観。常識の高さを表すもの。神聖魔法を修得するのに必要となる。他人との調和や能力の高さを表すもの。精霊魔法を修得するのに必要となる。同じ自然な事象に対する知識や素養を表すもの。健全魔法を修得するのに必要となる。



▲それぞれ名前もわかりやすくなった。これなら休日にスキルを鍛錬しようと思ったときでも迷う心配なし。

## ◆毎週の評価時に警告メッセージが表示されるようになった

前作でも1週間の仕事を終えると、その週末に仲間たちが仕事のチキを報告してくれた。だが「悠久2」ではさらにその後、主人公の独り言といった感じで警告メッセージが表示されるようになったのだ。ここで「仲が悪いようだ」とか「最近落ち込んでいるらしい」などのメッセージが出たら危険信号というわけ。この警告のおかげで、前作よりも状態異常などが簡単に防げるようになった。これは楽だね。



▲仕事の出来栄を報告した時同時にメッセージが表示される。



**イベント**

10人に用意されている  
最初のイベントを大公開!

仲間になる10人のメインキャラには、それぞれたくさんイベントが用意されている。その中から今回は、最初に体験するキャラ別のテーマイベントを10人分まとめて紹介だ。細かく読んでいけばキャラの性格も明らかになるかも！

氣まぐれ天使

## ローラの恋愛話が炸裂

一緒に遊びに行こうというローラの誘いを受け、ヘキサを連れて街へ出た主人公。だが特に行くところもなく、ローラとおしゃべりをしていた。そのうちローラはしゃべり疲れて寝てしまい、呆れたヘキサはイタズラを考え……。



ローラ・  
ニューフィールド



▶気まぐれでワガママだけど、それがローラのチャームポイント。話にはつき合っただけよう。



ヴァネッサ：「あなた、自分の言ってること、分かってる？」

▲メチャメチャになった店を見て問いつめる  
パティ。なんとか弁解しようとするヴァネッサ。主人公は2人の間に挟まれてしまう。一  
体どっちの味方になればいいのか？

## ウィル・パワー

## イベント追加情報① 発生パターンや 種類の変更は？

2人きりで進行するイベントから、仲間4人が参加のものまで、イベントの種類は今回も豊富。まだ不明な点は多いものの、前作とは違うパターンで発生するイベントもあるかもしれないぞ。

いつかきっと

## 大涅槃の原因は？

ケガの治癒のため主人公が病院を訪れると、なぜか患者で超満員。混雑を解消するためトーヤを手伝おうとする主人公だったが、トーヤはディアーナと買い物に行けという。人手は多いほどよさそうだが、その真意は？



ディアーナ  
レイニー

ヴァネッサと  
パティの間に  
挟まれて……



ヴァネッサ・ウォーレン

ヴァネッサが  
持ってきた健  
康器具を試  
す主人公だ  
ったが、

器具は勢いよく壊れ、破片が飛びばらに命中。当然のごとく話ばもつれ、店はメチャメチャになってしまう。そのとき、運悪く買い物に出ていたパティが店に戻ってきてしまい……。

## セリーヌを説得できるかな?

不審人物を取り繕まべく街へ出た主人公。そこではインチキ臭い行商人が包丁を売っていた。行商人に目をつけられていたセリー



▲完全に信じ込んでいるシリーズ。純粋な心を傷つけないように観得できるかな？

ヌは、いまにも包丁を  
 買ってしまいそう  
 だった。セリー  
 ヌを上手く説得  
 することができ  
 るかな？

セリーヌ・  
ホワイトスノウ

信じています



● 大部分は同じなので前作をプレイしている人は楽かも。



◀前作にはなかった、新しい発生条件もありそうだ。



「さういふに、や、臣下から、作問の  
趣意に無頓着すぎる!!」との指摘を  
受ける。もしかして隊長失格!?」

イヴに何が起きたのか？

自警団の事務所でトリリーシャとシェリル、イブと主人公の4人で楽しく会話していたときに、突然イブが熱い込み、そのまま倒れてしまうのだった。大慌てでイブをクラウド病院へ運ぶ3人。トーマ医師の診察で、たいての過労によることがわかって一安心する主人公。だがトリリーシャやシェリルに最近のイブの様子を話してみても意外な事柄が！そして、それを聞いたトーマ医師は、イブに入院を勧めるのが……



ギャラガー

## Bad Omen



## Icy Logic

気の合わない2人だったが……

仕事の帰り道。主人公とルーが立ち話をしている。そこへローラが現れる。そして「教会でお茶を飲みながら話しましょう〜!」と誘ってくるのだった。ルーはつき合う義理はない、キッパリ言い切って帰ろうとする。だが、それを聞いたローラが反発。ルーと口論を始めてしまった。主人公はどっちの味方になる?



「あんなにもクルに笑えるルーとローラが、こんな話になるなんて……」

## 孤独の理由

内気なりオを助けてあげよう

▶とっても内気で、他人と話すことも苦手なりオ。このまま放ってはおけない!



なりオ  
パタスター

街を歩いていると、公園で暗い表情をしているりオを見かける。心配になった主人公が話を聞いてみると、自分もみんなと遊びたいけど声がかけられなくて……ともらす。それを見かねた主人公はうまく取り合いからい、りオはみんなと遊び始めた。だがしばらくして事件が発生! 公園に怪物が現れたらしいのだ。りオやほかの子どもに事情を聞いてみると、なんと……!

## 闘争の行方

アルベルトとクレアが激突!

アルベルトとクレアがケンカを始めたとき、大急ぎで自警団事務所へ駆けつける主人公。さっそく2人を説得するが、アルベルトのパンチを受けて乱闘になってしまう。結局その場はリカルド隊長によって収められたものの、クレアに事情を聞いてビックリ。なんとケンカの原因はアルベルトの「化粧」だったのだ。さて、どうなる?



アルベルト・  
ヨレイン

▲主人公の自由を主張するアルベルトに対し、クレアは男らしくないから止めろと警告する。社団な兄妹ケンカは、この先もまだまだ続きそう。決着は一体どうなるのか!



▲3人で楽しく食事をしていたところ、途中で食へものがないになってしまう。主人公が何か作ることにしたのだが、メロディも手伝うと言い始める……

メインディッシュはなに?

1人で来ること! という条件で由羅から夕食に招待された主人公。由羅の家へと向かう途中でメロディと出合い、3人での夕食会ということが明らかになる。そして楽しく食事をしていた3人だったが……



由羅

## Talk With

### すれちがい

トリシーが本当に欲しかったのは

ヘキサと一緒に買い物をしていると、寂しげに雑貨店のショーウィンドウを覗くトリシーの姿が目に入った。主人公が近づくと、トリ

シーが気づくワケを話し出す。「子ネコのブローチを見つけた!」と、2人がそんな話をする。と、そこへディアーナが通りかかると、ディアーナに行き先を訪ねると、なんとリカルドがケガをしていたことが判明。トリシーは慌てて家に戻るのだった。

トリシーが  
フオスター



▲雑貨店でトリシーが欲していたのは子ネコのブローチではなく、本家は……とこの先はゲームでのお楽しみ。心温まるイベントなのだ。

## イベント追加情報② スゴロクイベント に変更点は?

バックが緑色の仕事にキャラを割り当てて実行する。必ずスゴロクイベントになる。イベントを起こすか、起こさないかはプレイヤー次第なのだ。スゴロクを面白いと感じていた人も、これならOKだね。



## そうご期待!





第5回

# 悠久のひろば

「悠久2」を応援してくれるみんなの熱意に応え、今回はハガキコーナーを拡大してお届けだ。そのほか関連商品に関する情報も紹介するので、お見逃しなく!

## トラスター

もしかして最高記録かも? 今回は合計37点のトラスターハガキを一挙に掲載だ。キミのハガキは載ってるかな。

## お部屋



▲新井 ちいさん:  
初投稿ありがとう。今後ともよろしくね。



▲堀江 えびさん:  
ブナッサとリオのペアというのめづらしい。

▶理恵 美さん: 最近ディアーナのこういうネタが多い。やっぱ考えやすのかな? ほかのみんなも考えてみよう。



▲新井 ちいさん:  
初投稿ありがとう。今後ともよろしくね。



▲愛知 山崎さん:  
なんだかぐらう笑わせたいかなきゃだね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



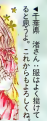
▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。



▲北原 真さん:  
お久しぶりです。今後ともよろしくね。





▲山口 博 ノキオさん：  
楽しそうな感じがでて、  
とってもグー！



▲佐藤 真 長槍さん：  
おもしろい感じがでて、  
とってもグー！



▲新沼 規 花さん：  
セリフのハガキが少な  
くて残念。みんなもつ  
て応援しよう。



▲武庫 しのぶさん：  
女性プレイヤーさん  
は、この3人でキャリ  
ー



▲東京 号さん：  
もう感動！ 本当  
に面白い！



▲山崎 真 長槍さん：  
おもしろい感じが  
でて、とってもグー！



▲佐藤 真 長槍さん：  
おもしろい感じが  
でて、とってもグー！



▲新沼 規 花さん：  
セリフのハガキが少な  
くて残念。みんなもつ  
て応援しよう。



▲武庫 しのぶさん：  
女性プレイヤーさん  
は、この3人でキャリ  
ー



▲東京 号さん：  
もう感動！ 本当  
に面白い！



▲山崎 真 長槍さん：  
おもしろい感じが  
でて、とってもグー！



▲佐藤 真 長槍さん：  
おもしろい感じが  
でて、とってもグー！



▲新沼 規 花さん：  
セリフのハガキが少な  
くて残念。みんなもつ  
て応援しよう。



▲武庫 しのぶさん：  
女性プレイヤーさん  
は、この3人でキャリ  
ー



▲東京 号さん：  
もう感動！ 本当  
に面白い！

## ◎「悠久2」の関連商品が続々登場

「悠久2」の超魅力的な関連商品が続々登場。  
ちなみに書籍関係はメディアワークスから、C  
D関係はポニーキャニオン サイトコンレベ  
ルから発売されるぞ。楽しみに待ってね！

### ●電撃攻略王「悠久幻想曲 2nd Album公式攻略ガイド」

3月発売予定。価格未定。タケカワユキヒデ氏や声優  
さん方のインタビューなど、攻略以外の情報も満載！

### ●電撃G's文庫 「悠久幻想曲2nd Album」

春発売予定。価格未定。たきもとまほし/著、moa/表  
紙イラストによる豪華な1冊が、またまた登場だ！

### ●電撃コミック「悠久幻想曲2nd Album 公式コミック」ファンブック

3月27日発売予定。価格未定。風上旬先生など有名コ  
ミック作家が描く超豪華な「悠久」ワールドに乞うご期待。

### ●サウンドトラック 「悠久幻想曲2nd Album」

3月18日発売予定。¥2,548 (税別)。P.S版とS.S版  
の両方のオープニングをバッチリ収録！

### ●ドラマCD「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD」

vol.1が4月1日、vol.2が4月29日発売。¥2,800  
(税別)。3月から放送のラジオドラマ+αを収録。

## 『悠久2』グッズ プレゼント情報

本誌147ページの読者プレゼントのコーナ  
ーで、超魅力的な「悠久」グッズをプレゼン  
ト！ 1000枚しかない貴重なお宝やTシャ  
ツなどを放出しているのだ。アンケートに  
答えてバッチリ応募しちゃおう。

## おハガキも募集中

イラストハガキ（裏にも何かひとこと書き  
添えてくれるとウレシイ）はもちろん、記  
事に関する意見や希望なども募集中。文字ば  
っかりでもOK。気づいたことがあったら下  
のおて先まで。よろしく〜！

〒101-8305 東京都千代田区神田  
駿河台1-8 YWCA会館  
電撃PS編集部「悠久のひろば」係まで！



みんなよろしくのむせ！



# みつめてナイト

『ときめき』発売以来、事実上コナミの“恋愛モノ”第2弾となる『みつめてナイト』。待ちに待った発売日も決定! 既に包まれていたゲームシステムも、徐々に明かされてきた。今回はサンプルROMの入手により、さらに深い部分まで『みつめて〜』の魅力を紹介していくぞ。まだこのゲームが、ファンタジー版『ときめき』だと思っているキミ……、刮目してこのページを読むのだった!!

## みつめてナイト

3/19

●PC98  
●つる  
●MS-DOS(2)

## 発売日も決定し、期待の高まる純愛SLGを徹底解剖!

前面に引き続き、サンプルROMをプレイして得られた最新情報をお届けしよう。今回は、

- ①ソフィア・ロベリング、ハンナ・ショースキー、レズリー・ロビカー、ロリー・コルウェルの4人との出会いイベント。
  - ②情報コンソード(ゲーム中のヘルプ画面とプレイヤーのステータス閲覧など)とデートの詳しい解説。
  - ③戦争(部隊による戦闘と一騎討ち)の仕組み。
  - ④誌上プレイ「ある見習い騎士の日常」。
- の4つの項目を中心に紹介するぞ。特に④の誌上プレイは必読。今までゲームの流れを掴みきれなかった人も、これさえ読めば大まかなシナリオ展開がわかるはずだ。



ソフィア「ええ、いいですよ」

「もし、ソフィアのお話を聞いてみたいなら、あとから『誌上プレイ』のなかから読みだすべし」



▲ゲーム進行の基本となるスケジュール入力画面。操作もアイコンをクリックするだけで、とても簡単なのだ。

## 女の子との出会い

これからその人と恋を育めるかどうか……。こと恋愛において、相手との「第一印象」といわれるのは、とっても大事なモノ。それにはこの『みつめて〜』においても、もちろん同じである。特にこのゲームにおいては、女の子との「出会いイベント」での対ひきかえでは、その子が2度と登場しなくなる場合(!)もあるらしい。さて、初めての出会いで、キミはしっかりと女の子のハートをゲットすることができると?



▲女の子によっては「え? ホントにこっでいいの?」という返答もあるらしいぞ。

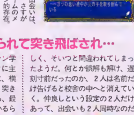
## ソフィア編

### これは運命の出会い!

ゲーム開始直後、主人公は船に乗ってドルファンへやってくる。入国手続きも終わりで、さて港に降りようというときに、主人公の耳に飛び込んだきた女の子の悲鳴。慌てて駆けつければ、そこにはガラの悪い連中に囲まれたソフィアがいた。困っている彼女を見て、キミならどうする?



▲ソフィアは初めから、この世界を救うために来たのだ。



▲ソフィアは初めから、この世界を救うために来たのだ。

### 変質者と間違えられて突き飛ばされ……

こちらに出会えばドルファン学園。校門にたずむるロリーに主人公が声をかけようとする、機から急に現れたレズリーに、突き飛ばされてしまう。どうやら、最近ロリーを変質者が狙っているらしい。



▲ロリーの噂は、最近よく聞かれる。



▲ロリーの噂は、最近よく聞かれる。

### いきおいあまって大激突!!

ある日、ドルファン学園の前を通りかかった主人公「あー!!」という声に、振り向いてみれば、壁を飛び越えようとしたハンナが軍服に宙を舞い、主人公と激突! 幸いハンナに怪我はないよう、主人公が直前に降参してくれた。ボーイッシュな彼女らしいイベントだ。登場のキーポイントは、やっぱり運命に開通したバラムータなのだろうか?



▲ハンナは初めから、この世界を救うために来たのだ。



▲ハンナは初めから、この世界を救うために来たのだ。

## ハンナ編

▲ハンナは初めから、この世界を救うために来たのだ。







# 戦争



▲この非常な戦況が来たとき、主人公が傭兵としての職務を果たす瞬間なのだ。

シナリオ上において「戦争」は大事な要素の1つ。ドルファンへの命運を握るは主人公たち傭兵なのだ。

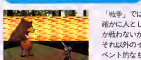
純愛SLGと銘打つには、およそ不釣り合いに思える「戦争」というフィーチャー。だが、「みづめて〜」の大テーマでもある「愛か名誉か」という点においては非常に重要なものなのだ。ドルファンの傭兵である主人公は、ときには女の子との約束をすっぽかして、国のためには敵かなくてはならない(もちろん逆も)場面もあるだろう。そのへのジレンマも、育成部分で解消にならないための、いいスパイスになっているのだ。

## ドルファン=プロキア戦争の真っ最中!

現在ドルファンは、南国であるプロキアの文政騒動にある。とはいえ、傭兵である主人公が、女の子とデートする暇があるくらいだから、それほど緊張状態というわけではなさそうだが、一度戦争が勃発して非常召集が来ると、主人公は戦争に参加する以外の行動が取れなくなる。ここでは、その戦争が実際どういう形式で進められていくかを、紹介しよう。



▲戦争の前後には、今日の作戦の概要と結果がレポートされるのだ。



▲動物との戦いは、前作と違い、同じく、一騎打ち形式だ。  
戦いの話なので、あえてこちらで説明したが、女の子との絡み(デート中など)でイベントが発生したりもする場面もある。どちらかという、「恋愛」すりの要素といえるだろう。

# 部隊による戦争

## ユニットの隊列を考えよう

実際に戦争が始まると、まずは、この部隊による戦争が行われる。一見、複雑そうだが、実際にプレイヤーが行う作業は3つの部隊(ユニット)から構成される自軍の隊列を決めるだけ。あとはCOMの部隊と対戦をして、3回戦の結果、残った兵士数の多い方の勝ちとなる。ユニットには4種類あり、その組み合わせの相性(下で説明)により、勝敗が大きく変わってくるぞ。



## 「3すくみ」の関係を検証する

登場する4種類のユニットのうち、歩兵・騎兵・弓兵は、右の三角形の矢印のような相性(時計回りの順で優位)を持っている。また、戦争中盤から登場する工兵は、どのユニットとも互角に戦える万能なユニットらしい。



歩兵 優 劣  
劣 優 弓兵  
騎兵 劣 優

## 八騎特とは?

全戦で最強といわれる傭兵集団・ヴァルファバリアン。軍団長である「最強のヴォルガリオン」を始め、8に分類された部隊は、「八騎特」と呼ばれる。それぞれ異なる能力を持つ騎士たちによって統率されているのだ。



## 人間以外と戦うことも?



▲動物との戦いは、前作と違い、同じく、一騎打ち形式だ。  
戦いの話なので、あえてこちらで説明したが、女の子との絡み(デート中など)でイベントが発生したりもする場面もある。どちらかという、「恋愛」すりの要素といえるだろう。

## 誌上

## リプレイ

## ある見習い騎士の日常

## 4月1日 ドルファンに立つ!

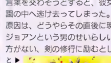
俺は、撃・撃男。騎士を目指してこのドルファンにやってきた。入国手続きも終わり、「この南国で俺を待つものは?」などと商議させていた。どこかが女性の悲劇! 見れば、1人の少女が人相の悪い顔にからまれていた。もちろん正義を受ける俺は、すぐさま駆けつける。よしよし、少し新めつけたら捨てておいて行きた。少女とはいえ、顔を染めながら、礼とともに名前を覚えてくれた。ふーん、ソフィアというのか。どこがしら運命的なものを感じるな……。もちろん、下心のあったわけではない(笑)。



## 4月2日~8日

## 恋のライバル登場!?

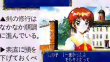
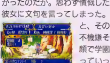
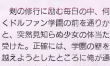
例のソフィアとドルファン学園の前で再会。言葉を変えようとする、彼女が学園の中へ逃げ去ってしまった。その原因は、どうやらその直後に現れたジョアンという男のせいらしい。仕方がない、剣の修行に励むとして、と前向きな気持ちで、例のソフィアと再会しようとした。



## 4月23日~29日

## ハンナ登場…ならず!?

剣の修行に励む毎日の中、何気なくドルファン学園の前を通りかかると、突然見知らぬ少女の体当りを受けた。正確には、学園の壁を飛び越えようとしたところから俺が走りかかったのだ。思わず情熱した俺は、彼女に文句を言ってしまった。すると、その子は不機嫌そうな顔で学園へ入っていった。





## 一騎討ち

## 騎士としての力が試されるとき…



▲必殺技の使用などの、ハテで開始的な演出も用意されている。



▶リアルタイムのため、実力がないと一方的に攻撃されることも…

特別な戦術の形で、通常の戦術の終了後や独立したイベントとして前述のヴァルファバハハリアン八騎将たちと一騎討ちを行う場合がある。この戦闘は、プレイヤーの意思により回避することができるが、名誉を重んじる騎士への道は大きく後退することになるだろう。

また、一騎討ちに敗北してしまっても、病室送りになるだけ(それもイヤだけど)で、ゲームオーバーになることはない。このへんは親切な作りになっているよね。

## 一騎討ち画面を徹底解析



一騎討ちでは通常と違って、リアルタイム制によるRPG風の戦闘画面に切り替わる。ここでは、その画面の各部分が何を表しているか、1つずつ解説していこう。

HP

進むコマンドは、攻撃・防御・必殺技の3種類。ただし、必殺技は、条件を満たさない(ゲージ満タン+必殺技を覚えていない)使えないぞ。

必殺技



この剣のようなゲージは、相手から攻撃を受けると徐々に減ってきて、満タムになると必殺技の使用が可能になるのだ。

HP



これは主人公のHPを表している。この分だけ残りの攻撃に耐えられ、0になると敗北。戦術の前に十分体力を回復しておこう。

## 行動ゲージ

コマンドの左にあるゲージは時間の経過(リアルタイム)とともに上昇していく。上まで進んだときにコマンド入力が可能になる。ゲージが上昇するスピードは、主人公の早業さに比例しているぞ。

## 各キャラの声優さん大発表!!

ソフィア・ロベリンゲ	小西寛子
ハンナ・ショースキー	岡田知子
レズリー・ロビカーナ	若男朗
ライズ・ハイマー	冬馬由美
ロリィ・コルウェル	桑島法子
リンド・スクロイド	根谷美智子
デティー・アテレード	長沢美樹
ジーン・ベトロモラ	新山志保
クレア・マジョラム	井上高久子
キャロル・パレッキー	西村ちなみ
スー・グラフトン	水谷優子
プリシラ・ドルファン	今井由香
メネシス	永島由子
セーラ・ピクシス	皆口裕子
ノエル・アシェッタ	山崎和佳奈
アン	園田マリア子



▲ロリンのソフィアを演じるのは、小西寛子さん。



▲今回は男っぽいレズリーを好んだ、若男朗さん。



▲桑島法子さんは、ちょっと珍しいロリ役。



▲まだ公開されていないキャラの少女役後は、園田マリア子さん。

## 5月7日~13日

## あの子と初デート!!

何處かあったジョアンの防衛も乗り換え、ついにソフィアをゲートに誘うことに成功! 場所はセリナバ駅の遊歩道だ。川沿いの道を2人で肩を並べて歩く……。彼は「恋人同士みたいだね」と言ったんだが、どうやらかわされてしまったようだ。



▶経験、いい雰囲気だと思ったんだけど……、選ばない、まだまだだよ。

## 5月28日~6月3日

## "先約。って誰(泣)?"

5月1日の5月祭に続き、末日にはスポーツの祭典が行われた。彼はソフィアを誘おうと思ったのだが、どうやら彼女には先約があったらしく、1人寂しく競技に参加。なかなか良い成績を収めたけど、妙に空しい。



## 6月22日

## 水龍玉に映る相手は?

今日は夏祭祭。ソフィアを誘って、占い館のものを占めてみる。お互いの運命の糸を、占てくれるとのこと。そして、彼の目の前の水龍玉に映る姿は、なんとソフィア! やっぱり、運命だったのか? と思いつつソフィアの占いを盗み見ると……?



▶占いはあまり信じてる方じゃないけど、この結果だけは絶対に信じていたい

## 7月9日~16日

## そして初めての戦い!

その後も何回かデートを繰り返し、ソフィアとの仲は絶対的。親類の方も、剣の修行のし過ぎで「驚く」と呼ばれるハブニングもあったが、なかなか充実した毎日だった。そんな時のあるところへ! 夜が静かになる。非常召集……。そう、戦争の勃発だ!



▶日記はひとまず中断。この戦いを終えて、生きてソフィアと再会できるだろうか……?



発売予定日がついに  
確定したぞ!!

# ブシドーブレード

BUSHIDO BLADE 2™

これが合戦場の全貌だ!

右に掲載したマップが、前作のストーリーモードに当たる「トップモード」の舞台だ。今回の戦いは流派対決ということで、鳴鶴館サイドでも捨除堂サイドでもプレイ可能になっている(ちなみに鳴鶴側は右から左へ、捨除側は左から右へと攻めていくことになる)。各合戦場も前作以上に個性的になったため、それぞれの地形とマイキャラの能力を考えたうえで、有効な戦法を取る必要があるのだ。では、さっそく紹介していくことにしよう!

## 神島(このしま)地域

源平の時代には鑑家と須恵家という2つの武家がこの島に居を構えていた。捨除なら序盤、鳴鶴なら終盤、この地域が合戦場となる。

### 須恵里・密柑畑

すえのさと  
みかんばたけ

目下たりのよい斜面に作られたミカン畑。ところどころにあるミカンの木と段々が特徴的。



! 眼下に位置する段は、その上の段からかなりの高低差がつけられている。ただ、これの戦いにどう影響してくるのかは、まだわかっていない。

## 船着き場

神島と内地とを結ぶ連絡船の発着場所。障害物のほとんどない、とてもシンプルな構造をしている。ただし、陸地との接合部分だけは少々おもむきが異なる。ここは自動車や自転車も通れるように、傾斜がついているからだ。



## 蛇枕院・接門

じゃくしん  
りょうもん



蛇枕院は、はるか昔に滅んだ徳元の名家、須恵家の魂を拜うために建てられたといわれている。直径2mという大きな柱がポイント。

## 海岸地域

元々は急速な近代化に付いて行けず寂れてしまった地方都市。だが最近になって再開発された。古さと新しさが同居した地域だ。

### 産業廃棄物処理場予定地

再開発計画の中核をなす存在だが、地元住民の反対もあって建設のメドすら立っていない。このステージは平坦で広いため、フリーランニングしやすい作りになっている。スピード系キャラが有利になるかも?



## 新ジャックビル地下

高層ビルの地下駐車場。一部は移動キャラが通っていく。床は平坦だが、ビルを支えている柱が壁に凹凸を生み出している。この凹凸は戦いにも影響してきそうだ。



## 神皇崎灯台

じんくさき  
とうだい

広くて平坦なステージ。ただ、段差も存在している。これを有効活用したいところだ。この場所は昔から神皇崎(神島を望む山)の意の名で呼ばれていたという。



## 蛇喰鼻

しやくいばな

ステージのXとYとZを絶壁が囲んでいるという。なんとも戦いにくいステージ。中央にある隠し道や、そこそこにある障害物(岩)にも注意を払う必要があるのだ。



これまでみずみずしく公開されなかった合戦場(戦いの舞台)。しかし、ついにその全貌が明らかとなったのだ! 今号では新春写真をもとに各合戦場についてくわしく紹介していくぞ。同時に、前作から大きくパワーアップしている構えについても細かくチェック! 野太刀と打刀という2種類の剣をサンプルに、各構えからの攻撃(表と裏の2パターン)を連続写真で紹介しているのだ。前作よりもシンプルかつ奥深くなった「式」、その魅力を感じてほしい!

## ブシドーブレード

312 (円)

▶ ¥5,000 (税)

▶ スクウェア

▶ MCIプロダクツ

## 神島地域

蛇枕院・接門

船着き場

須恵里・密柑畑



## 山中地域(鳴鏡館付近)

神島を離れた鑑家が身を隠すように移り住んだ土地。今を去る、こと500年ほど前、この地で鳴鏡心当流が生まれた。鳴鏡キアラの出発点であり、同時に排除キアラの終着点である。

### 紫翠窟(しきくわ)

名前からも想像できるように洞窟(洞孔洞)が坑ごと戦場になっている。壁に囲まれた空間で戦うことにもなるため、思い通りに武器をうまく振れなくなる可能性が出てくるのに注意したい。また、中央に位置する段差がステージを2つに区切っていたりもする。これらの地形をうまく利用できるか、戦員の分かれ目となるだろう。



## 迷ひ橋(まよいはし)



前作の舞台となった「金曜の夜明け橋」の一族。ただし、老朽化とその後に起こった地震の影響で、橋自体は数月前に落ちてしまっている。そのため、戦いは橋の残骸部分(落ちない残っている、ごくわずかなスペース)で行なわれることになる。今回の「式」ではほかのステージに移動することができないため、プレイヤーの力量が問われるステージといえるだろう。

## 鳴鏡館前(めいけうかんまえ)

鳴鏡心当流の本拠地「鳴鏡館」の前庭。障害物がないわけではないが、基本的には平坦かつ広いステージといえる。戦況以外にも入りの門につながる長い「自い堀」に挟まれている道筋」が守られるので、自由に走り回ることがあるだろう。鳴鏡キアラにとってはここが最初のステージとなる。



ここまでは踏み込んで排除キアラだけに、気を抜くことなく戦いたい。

## 海岸地域

## 山腹地域

### 紫翠窟

### 背戸山鉄道・駅跡

### 産業廃棄物処理場跡地

### 蛇喰島

### 新ジャックビル地下

### 安志田川鉄橋下

### 豊羅ダム取水塔

### 迷ひ橋

### 鳴鏡館前

### 龍門棚

## 山中地域

## 山腹地域(廃線沿い)

以前、鉱業が栄えていた頃は山地と麓とを結ぶ鉄道があった。だがそれも廃線となり、今では人が訪れることもなくなってしまう。

### 背戸山鉄道・駅跡(せうざん)

元は駅だっただけあって、壁の形をしている。写真を見てもわかるように、ホーム上と線路沿いの段差がこのステージの1番のポイント。広い上の段で戦うか、壁がジャマをする下の段で戦うか、思案のしどころだ。



## 安志田川鉄橋下

(あしだがわてっしやう)

川沿いの車道が主な戦闘場所だが、一段上にはコンクリートの高い壁(鉄橋の支柱を含む)もある。鉄橋にも上れるのだろうか？



## 豊羅ダム取水塔

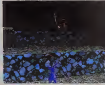
(ほうらだむせうすいとう)

テラス状の空間で戦うことになる。平坦な場所だけに戦いやすいだろう。ただし、周囲の壁に1カ所だけ切り目がある点には要注目。



## 龍門棚(りゅうもんだな)

山腹を横切って作られた棚田。いくつもの段差が存在するため、ポジショニングが重要になるだろう。刈り取られた稲が干されている部分も戦いに影響できそうだが。





# 構えと攻撃の関係を 2種類の剣でチェック!

## 打刀(うちかたな)

基本的には両手用の武器だが、片手で振るように作られている。斬ってよし、突いてよしという万能さが1番の魅力だ。ほどよい長さの剣であるため、遠い間合いであっても、その逆に接近戦であっても威力を発揮してくれる。初級者は最初にこの剣を使うといいだろう。

構えは大きく分けて5種類ある。そのうち2種類は各流派専用の構えになっている点が興味深い。

## 野太刀(のだち)

前作にも登場した両手用の武器。長くて重量もかなりあるため、振りかぶってから実際に攻撃するまで若干のタイムロスを生じてしまう欠点を持つ。とはいえ、当たれば大ダメージを期待できる点は大きい。前作で愛用し

ていたプレイヤーならば、この「武」でも問題なく使いこなせるだろう。

構えは大きく分けて3種類。中でも注目してもらいたいのが逆手右車と逆手車だ。その名の通り野太刀を逆手に持つ構えで、ここから繰り出す裏攻撃は相手の意表をつくことができるだろう。

### 鳥居(鳴鶴) & 崩し鳥居(猪熊)

鳥居は野太刀を正面に構える形。崩し鳥居は背負う形になる。ここからの裏攻撃は重心をあまり移動させない関係で、連続技には不向きだ。

**表**

上から大きく振り降す形になる。重心が前に倒れるのを防ぐため、後方の足から前に踏み込むことが多い。写真は鳴鶴・猪熊の真直斬り(コマンドは○)。

**裏**

体が尾(左)側を向いているため相手の腹(右)側にある胴体を狙う技が多い。写真は猪熊・鳴鶴の逆直切り(コマンドは△)。片手で剣を切り払っている。



### 下段(鳴鶴) & 引下段(猪熊)

下段は打刀の正眼に似ている。引下段は「半身になった下段」とでもいうべき構えだ。長い野太刀を相手に向けているため、飛び込みにくい。

**表**

野太刀を振り上げた後、改めて振り降す形になりやすい。攻撃するまでに、やや時間がかかるのが特徴。写真は猪熊・鳴鶴の真直斬り(コマンドは○)。

**裏**

上体をひねりつづ、相手の胴を水平になぎ払う攻撃が基本だ。表攻撃に比べ、胴の軌跡が近くなる利点がある。写真は猪熊・鳴鶴の引下段(コマンドは△)。



### 逆手右車(鳴鶴) & 逆手車(猪熊)

逆手右車は剣を後方に置き、逆手車は剣を下方に置く。どちらも逆手に持っているため、腕を振り上げるだけで素早く攻撃できる点が特徴だ。

**表**

剣を持ち上げたうえで上から振り降す。逆手に持っているが、一回で持ち替えるため、使い勝手は良い。写真は猪熊・鳴鶴の真直斬り(コマンドは○)。

**裏**

足を振り上げようように攻撃する。剣を握る(右)側に傾いているため、相手の腹(左)側を攻撃しやすい。写真は猪熊・鳴鶴の逆手振り上げ(コマンドは△)。



## もちろん連続技も使えるぞ!

上で紹介しているのは基本型。前作のように特定のボタンを続けて押すことで、様々な連続技を繰り出すこともできるのだ。ここで紹介しているのは本郷の裏天流土鼓という連続技。表と裏の攻撃がセットになっている点に注目!





## 大上段(鳴鐘) & 上段(拍隆)

大上段、上段とも打刀を腰上に掲げた体勢になる。ここから前進しつつ剣を振り降ろしたり、大きく踏み込みつつ圓を払ったりするのだ。

**表**

頭上から打刀を一気に振り降ろすという真直斬り系の攻撃がメイン。前進しながら出す技も多い。写真は鳴鐘・虎門の踏み込み真直斬り(コマンドは→○)。

**裏**

上体をひねりつつ、相手の肩(左)側を攻撃する技や、相手の脇(右)側から攻撃する技まで存在している。写真は鳴鐘・虎門の側斬り(コマンドは○)。



## 正眼(鳴鐘) & 下段正眼(拍隆)

どちらも打刀を前に突き出した、もっともオーソドックスな構えだ。攻防ともに優れているため、まずはこの構えからマスターしていくといい。

**表**

真直斬り系の攻撃はもちろん、突き系の攻撃を出すこともできる。写真は拍隆・豪雲の走り込み突き(コマンドは→→○)。速い間合いからでも属く技だ。

**裏**

上段ではまず上体を返したが、この下段正眼では手首や肘から返していく。相手の脇(右)側が攻撃目標だ。写真は拍隆・豪雲の逆側斬り(コマンドは○)。



## 上八相(鳴鐘) & 右八相(拍隆)

野球のバットिंगフォームを彷彿とさせる構え。剣を立てると上八相、寝かせると右八相となる。半身の体勢からみわかるように、裏攻撃が得意だ。

**表**

体を正面に向けてつつ、そのひねった勢いを利用して剣を振り降ろしていく。ただし、連続技には通じていない。写真は鳴鐘・剣の真直斬り(コマンドは○)。

**裏**

最初から横を向いているため、裏攻撃が出しやすくなっている。写真は鳴鐘・虎門の振り上げ(コマンドは○)。かなりのアッパースイングになっている。



## 二刀流(鳴鐘)

右手の長い剣を表の剣、左手の短い剣を裏の剣と呼ぶ。体を完全に陰(右)側に開き、裏の剣をまっすぐ相手に向けるのがこの構えの特徴。ほかとはかなり異なる構えだ。

**表**

二刀流の表攻撃とは表の剣を使った攻撃のこと。後ろから体をひねりつつ剣を振り降ろす。豪快な一撃となる。写真は鳴鐘・虎美の表突き(コマンドは○)。

**裏**

剣に向けて構えた、裏の剣による攻撃。威嚇や防衛に使われる場合が多い。とはいえ一撃必殺も可能だ。写真は鳴鐘・虎美の裏突き(コマンドは○)。



## 居合(拍隆)

剣を鞘に収めたまま戦うという構え。剣を抜く動作と攻撃する動作が流れるように連続しているのが面白い。スキは多いが抜刀は最速。うまく使いこなせるだろうか？

**表**

踏み込みつつ剣を上にはき、その勢いのまま振り降ろしていく。写真は拍隆・意五郎の斬り降ろし(コマンドは○)。踏み込み相は◆キー操作で変更可能だ。

**裏**

表攻撃のように上には抜く必要がないため、より素早く攻撃することができる。技のバリエーションも豊富だ。写真は拍隆・意五郎の抜きつき(コマンドは○)。







THE GAME PARADISE

# 新キャラ6人& オリジナルイラストを大公開!



アーケードに登場して以来、多くの人々を笑いの渦に巻き込んだお笑いSTG『ゲーム天国(以下ゲーム天)』がPSに登場! 続スクロールSTGであつたがガンコンに対応しているなど、今作にもキャラクターならではの斬新なアイデアが豊富に盛り込まれているぞ。もちろん、あのハチャカチャノリのギャグドラマも健在なのだ。今回は、そのドラマを派手に演出してくれる6人の新キャラクターのイラストを公開するぞ。

**GUNぱれ!**  
**ゲーム天国**

3月(予定)

¥9,800(税別)

プレイステーション2

©2004 GUNPALE



# 『ゲー天』の気になる新キャラはこの6人? だ!!

今作では、6人の新キャラクターが登場! 懐かしの「ジャレコ」ゲームのキャラからは、アーケードからFCに移植されたACT「シティ・コネクション」で活躍したクラリス。ほかの

5人はPS版完全オリジナルとしての登場だ。この個性豊かな6人がどんなギャグドラマを演じてくれるのかから楽しみ。もちろん、前作で大暴れしたキャラクターたちも揃う! これまで以上にハ

チャメチャなノリで、プレイヤーを笑わせてくれるはず。また、各キャラクターを担当する豪華声優陣にも要注目だ。

## クラリス

### 暴走レーサー

「シティ・コネクション」(FC)で活躍したクラリス。今作では、アーケードからFCに移植されたACT「シティ・コネクション」で活躍したクラリス。ほかの

## みーや

### キュートなタヌキ少女

「ジャレコ」の山田が作り出したタヌキ少女。CV: 伊藤みづほ

## さくら

### 元気爆発娘

「ジャレコ」の山田が作り出した元気な少女。CV: 水谷あかり

## ポーウ

### オカなブタさん

「ジャレコ」の山田が作り出したオカなブタさん。CV: 山崎浩一

## みーとん

### アメリカンなブタ

「ジャレコ」の山田が作り出したアメリカンなブタさん。CV: 大塚明子

## フランシス・山田

### 癖癖のメイドさん

「ジャレコ」の山田が作り出した癖癖のメイドさん。CV: 志保知恵子

## もちろんゲームも開発順調!!

とても気になる「ゲー天」の開発状況だけど、順調に進んでいるとのこと。しかも、今作には、そうさぬ氏が自ら作画監修を担当したPS版オリジナルのアニメーションが収録されるという貴重な情報も……。発売日も近づいて来て待ち遠しいことだろうが、それも今しばらくの辛抱。これからも新しい情報が届きだいたいバシバシ紹介していくので、続報を期待して待てよう!



▲ポリゴンになっても「ゲー天」が持つ独特の雰囲気はそのままに、演出面などが積極的にパワーアップしている。



▲ゲームの世界をネタにぶっ込んだノリでゲームが展開する「ゲー天」。今度のネタは……?



# 彩女参上!

ついに登場した  
もう1人の「影」は  
冷徹かつ華麗なクノール!!

「力丸」が「彩女」となり  
任務を遂行せよ!

この「天誅」では、最初に力丸と彩女のどちらでプレイするかを選ぶことになる。力強く豪快な刀さばきで敵をなぎ倒す力丸。数々の華麗な技を駆使していく両刀使いの彩女……と対照的な戦い方をする2人。当然、演出や秘密のストーリーなども、どちらを選ぶかで違ってくるぞ。好みの方で天誅せよ!



忍者ならではのスリリングなアクションが魅力の「天誅」。今回は、全内容を初見参となる「彩女」編で紹介していくぞ。絶対注目!!

もう1人の主人公「彩女」と  
序盤のステージを徹底紹介せよ!

立体忍者活劇



【彩女(あやかし)】

「天誅」の主人公の1人。力丸の対照的な戦い方をする2人。当然、演出や秘密のストーリーなども、どちらを選ぶかで違ってくるぞ。

立体忍者活劇—  
天誅

226

▶ ¥9,800  
▶ S/AE  
▶ M/C (1/2000)







# 双界儀

## 寄り神の移動形態によって 攻撃方法を変えていこう!

マイキャラの前に立ちはだかる寄り神(ザコ魔)には、火や土といった属性や、強さの目安となるレベルが設定されている。レベルの高い寄り神であっても、相性のよい属性を持つキャラが攻撃すれば、それだけ倒しやすくなっているのだ。それとは別に、移動形態によって寄り神を分類することもできる。ここでは固定系、地上系、空中系、それぞれの寄り神に対する効果的な攻撃方法について紹介していこう。

### 双界儀

春 (9)  
 ▶ 声: 水谷 明子 (2020年10月)  
 ▶ スクウェア  
 ▶ MC (3-3/ロック)

## 対固定系



▲固定系をジャンプでかわした後、敵背で捕縛したところ。こうなれば倒したのも同然だ。



▲ここでは物足足 (水4平方時への高速移動) からの攻撃を覚えていても、このように距離が少し離れている場合、接近しつつ攻撃する戦法が有効だ。

固定系に属する寄り神は移動することができない。とはいえ、マイキャラを結界で取り込もうとしたり、衰弱弾を撃ってきたりするため、油断は禁物だ。スキをつけて近づき、一気に倒してしまおう。

### 遠距離攻撃も有効だ!

固定系の寄り神は動けないため、遠いところから狙撃してしまうこともできる。封陣符攻撃 (直線上にある物を破壊する「穴点線」) や、矢を射るあずさの通常攻撃などが効果的。ボム系の封陣符攻撃である「四方形派」を使ってみてもいい。

### 封陣符攻撃



### あずさの通常攻撃



## バックグラウンド ストーリー

約1万2千年前に西方大陸から渡来してきた邪鬼、紫微仙(カハク、ヤンロン、インフウ)。彼らは自分たちの力の源である衰気を現世に留めておくため、「現世の柱」の破壊を試みる。ナミ姫は「現世の柱」を振るって戦ったが、柱は壊されてしまう。時は移り1997年12月。紫微仙は雪峰富士をも破壊してしまった。そしてこの物語は、ここから始まるのである。



## 金剛

高山金剛崖寺で修行を積んだ退魔師。貴朝が本名だったが、今はそれを捨てて金剛として生きている。ガランの日以来、自らの意志で野に降り、寄り神退治を行ってきた(ただしこれは、山を捨てた兄を見つけたし、山

に連れ帰るためでもあるのだが……。繊細だが、かなり頑固。自分の考えを他人に押し付けようとするところがあるが、それは兄に対しても同じようである。29歳。(CV: 高橋広司)





## 対地上系



▲結界を周回して寄り神の動きを止めよう。どんな敵に対しても結界は敵に立つのだ。



▲身動きの取れない敵に接近し、連続攻撃を浴びたところ。簡単に1体ずつ倒していく。ゲームに慣れてきたら結界を使わず、直接攻撃してもいい。

地上系に属する寄り神は、地面を這ったり、飛んだり、跳ねたりしつつ攻撃してくる。寄り神によって攻撃方法は異なる(体当たりする、波動弾を撃つなど)ので、早いうちに特徴を覚えたいところだ。ジャンプ攻撃などの「敵の攻撃をかわしつつ攻撃するテクニック」も身につけよう。



▲前進の攻撃が当たらないほど背の高い寄り神には……



▲上から攻撃してやろう。ここはジャンプ風車攻撃だ。

## 地を這う敵に結界をかけると……

固定系や地上系の寄り神の中には、低い姿勢を保っているものもいる。こういう敵に攻撃を当てるのは意外と難しい。そんな時は結界をかけてみよう。こうすると、写真のように空中に浮かせることができるからだ。これで楽に倒せるはず。



## 対空中系



▲敵と同じ高さまでジャンプして結界を展開する。最初に動きを止めることが重要なのだ。



▲決めてジャンプし直して攻撃したところ。ここではジャンプの高さを決めていくが、高物の位置関係によってはジャンプ頂上攻撃を使ってもいい。

空中系に属する寄り神はマイキャラよりも高い位置から攻撃してくることが多い。動きがフワフワとしているため、攻撃も当てにくい。ここは結界で動きを封じておいてから攻撃するといけだろう。なお、高空にいる敵に結界をかけるには自分もジャンプする必要があるので注意しよう。



▲上昇時で攻撃したところ。結界で封じた寄り神に高さが届くなら寄り神も出たものだ。



職業は非法漁サルベージヤー(水没した各種の物品を引き上げる、裏の仕事)。主な依頼主は貴金屋目当てのブローカー。操船から潜水までを1人でこなす彼女だが、決して実入りはよく

ないようだ。江戸っ子気質で気が強く、少しばかり乱暴な男っぽい喋り方をする。20歳。(CV: 竹内順子)



しおぞと  
汐里ひきぎ

ナニ  
姫

高天の民の神官の血筋に生まれ「現世の剣一荒耶社」を受け継いだため、禁門を護る役目を負う。1万2千年前に紫微仙と戦い、ヤンロンを倒したが捕えられ

て海底深く沈められた。不老不死の彼女は現在も生きており、夜斗に数々の神託をなしている。7つの楔を生み出した者でもある。年齢不詳。(CV: 笠原弘子)





この恐怖に耐えられるか!?

霧のロンドンを  
襲う悪夢に  
2人の勇者が立ち向かう!NIGHTMARE  
CREATURES

ナイトメア・クリーチャーズ

多彩なコンボやアイテムを駆使して戦う豊かな戦略性と、恐怖をかりたてる巧みな演出が魅力の3D・ホラーアクション『ナイトメア・クリーチャーズ』。今回は、モンスターたちとの激しい戦いの舞台となる、多彩なステージを紹介するとともに、このゲームの怖い魅力に大接近するのだ!

## 手強いモンスターたちが襲ってくる。多彩なステージの一部を大公開!

人体実験がおこなわれた研究室や、霊体がさまよう墓場など、シチュエーションの異なる多彩なステージが用意されている『ナイトメア・クリーチャーズ』。今回の記事ではストーリー設定も踏まえた上で、特徴的なステージをピックアップして紹介するぞ。



▲怖い舞台は実に多岐多彩。



**S T O R Y**  
1650年代のロンドンにおいて、細菌と病原菌の混合物を使って人間をより優れた生物に変える実験がおこなった「ヘカテ協会」。それから約150年が過ぎた頃、現ヘカテ協会の頭目であるアダム・クロウリーは、先人が残した実験の成果を悪用してロンドン征服の野望を抱く。彼はロンドンの街に人体実験の産物であるモンスターを放ち、無差別な殺りくを開始したのだ。ときを同じくして、ヘカテ協会に恩師を殺された神父イグネーションと、殺された数人の娘であるナディアは、ヘカテ協会を壊滅させるべくロンドンを訪れる…。

NIGHTMARE  
CREATURES

2/26

 ▶PS3  
 ▶XBOX360  
 ▶Wii (2人プレイ)



## チエルシー教区



鋭い実体たち!

◀モンスターたちは群がるように攻撃をしかけてくる。一部の怪物が驚愕な死にたつていく。

▼倒されたには裏付けを見えない。暗黒の研究所に集まる者は黙っていないで組み込んでいる。



◀倒れてスキャウがつかっている。神秘的なモンスターもいる。

ヘカテ協会のメンバーが人体実験に使用した研究室がある。幽霊基地の



ステージ。ゾンビや狼男など、狂気の実験によって生み出されたモンスターがノゾロと徘徊し、さながら毒犬のように侵入者に襲いかかる。問題の研究室では、アダム・クロウリーの足りがつくめる有力な情報入手できる。

▶行動範囲が制限される狭い通路で戦闘を再開すること。▼コートにシルクハットという、紳士的な見た目が特徴の「フェイスレスマン」。



フェイスレスマン登場

## (市街地)

●惨劇の町で狂気の殺人鬼が忍びよる……!

絶で迷ったアダム・クロウリーが逃げ込む市街地。かつては活気にあふれていた街も、狂暴なモンスターたちが徘徊し、凄惨な光景をさらしている。このステージには、ナイフ片手に走ってきてプレイヤーに切りかかる風奇のゾンビ「フェイスレスマン」が登場するぞ。



スノウマンの怪力の前に、生き残る手はない!



▲プレイヤーを威嚇し、回身攻撃のおもむくように攻撃してくる。結はすみに近づくと、天井から落ちてくるスノウに刺されるぞ。

アダム・クロウリーを逃脱中に、立ち寄ることになる教会。ここでは巨大な雪男「スノウマン」が、プレイヤーの前に立ちちはだかる。大きな雪玉やツララを使った攻撃でプレイヤーの接近をはばむ。このモンスターをしとめるにはちょっとした知恵と工夫が必要だ。

## ステージ間に挿入されるグラフィックにも注目!

チエルシー教区に侵入する2人。長い戦いの始まりだ!

追撃! 決定するアダム・クロウリーを、突如と追跡する2人。

逆襲! しかし熊もさるもの、幽霊に倒れてはくれないのだ。



このゲームでは各ステージのクリア後、現在のストーリー展開を示すグラフィックが表示される。このグラフィックからは、逃走と反撃を繰り返しながらも次第に迫りつめられていくアダム・クロウリーのあせりが、ありありとかがえるのだ。その一部を、ここに紹介するぞ。



さまよえる死へのいさかい手たち...



舞い降りる雪に白く染まる閑散とした雪面気の共同墓地。イグネシヤとナディアの追跡を逃れたアダム・クロウリーが、敷地内のどこかに隠れている。墓石からは次々とゾンビが起き上がり、外壁や門扉の隙には死霊と狼男がひそむ、油断ならないステージだ。

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!

●亡霊がごめく死の領域

▲墓場に身を隠すアダム・クロウリーを見せ!



スーチャーパイアドベンチャー

## ドキドキ ナイトメア

オープニングアニメーション大公開!!

麻雀ゲームから恋愛アドベンチャーゲームへ! 華麗なる転身を遂げた『スーチャーパイ』シリーズ最新作から、ムービーシーンを一挙に公開。ますます魅力的になったスーチャーキャラたちの艶姿、とくにご覧あれ!

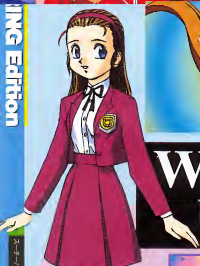


『スーチャーパイ』シリーズの大きな魅力のひとつであるアニメーションムービー。最新作『ドキドキ♥ナイトメア』では、そのムービーがさらにパワーアップ。フルデジタルによるハイクオリティな新作ムービーが、オープニングやデートシーン、そして各種イベントにいたるまで、大量に挿入されていてプレイヤーを魅了するのだ。ここでは、そんなムービーの中から、オープニングシーンのより抜きカットを大紹介するぞ!

►気になる新キャラチェック  
**リリム**



主人公が好きになった女の子を騙し、腕から奪めなくする謎のナイトメア。果たしてその真意は? (CV:大谷育江)



▲気になる新キャラチェック  
**二ノ宮ことり**

主人公の心と一途に思い続ける女の子。主人公と恋する気持ちなら、誰にも負けない。(と、思っている)。 (CV:日高のり子)



スーチャーパイアドベンチャー  
**ドキドキ♥ナイトメア**

3月(予定)  
¥9,800(税別)  
PC/Windows  
MC(プレイステーション2)

気になる新キャラ  
その魅力をチェック!



# 変身シーンだって スゴインです♡

シリーズではおなじみの、スーティーバイを始めとする5人の美少女  
雀士ももちろん健在!! 彼女たちのセクシー＆かわいい変身シーンも、  
完全リニューアルされて登場するぞ。ここでは、その5人の美少女の  
変身アニメーションを、ドカンとまとめて大公開するのだ!!

## ピーチパイ

普段はアイドル取  
りすが、その正体は  
魔法の国のプリンセ  
ス。でも、魔法の力  
はまだまだ未熟?

## スーティーバイ

傍若無人な正義のヒロイン。  
今日も主役の地位(とわがまま)  
を突き通せるか?

## レモンパイ

事故で親父の遺  
恨を負うが、サイ  
ボープとしてぶみ  
かえった悲劇の女  
性兵士。

## チェリー パイ

普段は気弱なメイドさん。  
しかし、その裏にはボンテ  
ラに身をよぎ、過激な元・  
魔族の娘が眠っている。

## ミルキー パイ

地球の衛星集めが趣  
味のワサギ星人。  
人間の言葉を操ること  
ができるが、ワサギだ  
けにちよっとお呆れ。



# Winning Post 3

## ウイニングポスト

競馬サークルの人間関係にも焦点をあてた人気競馬SLGの第3弾!! 今回はその人間関係をメインに紹介するぞ。他の競馬SLGには見られない魅力が満載なのだ!!

ウイニング  
ポスト3

2/26

▶ ¥6,800  
▶ 4人  
▶ MC(4プレイヤー)

## 人馬一体のゲームシステムが魅力!!

### プレイヤーを巡る人間関係

#### 秘書

プレイヤーの仕事を補佐。プレイ全般的アドバイスを中心に、所有馬の能力や血統、レースなど、あらゆる場面で意見や情報を提供してくれる。



#### 顧問

3年経験で顧問し、主に血統面を助けてプレイヤーにアドバイスしてくれる。プレイ中に何度も会って友好を深めたいと願うプレイヤーは絶対に欠かせない。



#### 自牧場長

プレイヤーの牧場を管理し、種付けや調教の充実に専念。所有馬の能力などのアドバイスをしてくれる。牧場経営などの運営に関しては見守る。



#### 友人

プレイヤーの所有馬がG1レースに出ると、馬主席で観戦しながら応援してくれる。古物好き、井上友次郎など、4人の有名な馬主が声を出し、



#### 馬主

競走馬を所有し、プレイヤーの所有馬との競争を。馬主席で出会うと、情報交換してくれる。友好が深まるとイベントが発生する。



#### 調教師

競走馬のローテーションを考え、調教する。「WP3」では、プレイヤーが調教に口を挟めない。所有馬の調教はすべてオマケに任せよう。



#### 騎手

競走馬に騎乗して、レースに出る。経験を積み重ねて成長し、プレイヤーとの友好度が上がると、プレイヤーの乗馬に挑戦してくれる。調教に任せよう。



#### 他牧場長

牧場を運営し、プレイヤーと一緒に馬・繁殖馬・幼馬の育成を行う。ただし、牧場の看板となる種馬の繁殖は禁止されている。調教に任せよう。



「WP3」に登場する人物は、総勢200人以上。馬主であるプレイヤーは彼らと出会いながらゲームを進めていくことになる。彼らとの友好度を深めていくこともゲーム上重要な要素なのだ。友好度が低いと優秀な調教師に馬を預けたとしても断られたり、また特別なイベントが発生しなかったりするのだ。馬主のお仕事は、馬を育てることだけではないのだ。



今年も最後の競馬大会に参戦して、乗りだしていただきます。

### 顧問を雇うのもたいへんなのだ

顧問に会うには、情報を見てさまざまな場所を訪ねなければならぬ。



### 騎手を育てていくのもプレイヤーの重要な役目

騎手はレースに出走することで経験を積み、成長していく。若手の騎手（とくに騎乗依頼が少ない女性騎手）を所有馬に乗せて育てていく楽しみがあるぞ。



成長するとベテランを予想して、戦法の習得になっていくのだ。

成長するとベテランを予想して、戦法の習得になっていくのだ。



## 人間関係が「WP3」の基本



# PS版『WP3』のイベント大公開

## サラブレッドを巡るドラマがここにある

『WP3』のイベントは、毎年決まった時期になると発生するものや、一定の条件を満たせば発生するものなど、さまざまなシチュエーションがある。たとえば毎年のプレイヤーの誕生日には友好度が高い人物が現れ、情報を提供してくれたり、年末には牧場運営に関するイベントが定期的に行われる。また、結城江奈（顧問の1人）が大井のトウインクルレースにひょっこり現れるなど、意外な場所でも意外な人物と出会う楽しみもあるのだ。でもイベントの多くはプレイヤーの所有馬に関するもので、天皇賞春秋連覇など特定の記録に挑戦する場合にイベントが発生しやすいのだ。

2004年12月6日



土地を販売して牧場の増えるために土を入れ替えてほしいと思います。2億かかりますがよろしいですか？

▲牧場を運営するためには、お金がかかります。拡張費はもちろん牧草を増やしたり、土を入れ替える必要もある。

## PS版のイベントをチェック(抜粋)

イベント名	内容
国内G1全制覇	国内G1をすべて制覇すると報酬される
海外G1全制覇	海外G1をすべて制覇すると報酬される
牧場からの贈付け依頼	期日の締め付けに関するイベント
白馬誕生	白馬が誕生したことを秘書が知らせてくれる
ユーザーの名産酒	久々にG1レースに勝利した馬を秘書が知らせてくれる
トウインクル馬	トウインクルには勝つがG1に勝てない馬を秘書が知らせてくれる
クラシック3冠馬	クラシック3冠に挑戦。または達成した馬を秘書が知らせてくれる
同G1連覇	同じG1レースの連覇がかかっている馬を秘書が知らせてくれる
天皇賞春秋連覇に挑戦	天皇賞の春秋連覇がかかっている馬を秘書が知らせてくれる
兄弟・姉妹対決	G1で兄弟・姉妹対決が実現したとき秘書が知らせてくれる
ナイスエイチ	同G1で連覇して数匹の馬を秘書が知らせてくれる
ピタパピヒ	G1で連覇して同じ種別の馬を秘書が知らせてくれる
馬場場の強	重馬場で成績がいい馬を秘書が知らせてくれる
牧場の愛	牧場でマナーの悪い見物客を牧場員が働く
友好牧場との協力取引	能力の高い馬の協約を売ってもらう
騎手のピッコロ	騎手が能力の高い馬の主戦を志願してくる
イル・ビッコロ	熟成馬の活躍を指したイベント
タービー親子対決	タービー馬を父子で視戦したときに起こるイベント
テイタニヤ	店馬から相手を取られる1府馬のイベント
名馬復活	故障から復活するG1馬のイベント

## Kダービー挑戦支援

2000年 4月1日



5月3日に開催するナントゥーキーダービーに挑戦させていただきます。

▲所有馬の能力値が各レースの条件に合えば、挑戦許可が自動的に決定する。

## 誕生日の情報

2007年 4月1日



お誕生日おめでとうございます。お祝いとしてお金のプレゼントをします。お誕生日に合わせた馬を飼育してください。

▲牧場を運営していると、誕生日にお金情報を知ることが出来ます。

## 宝塚劇場のお願い

2007年 4月1日



ナントゥーキーダービー5月3日とタービー5月3日に挑戦させていただきます。お祝いとしてお金のプレゼントをします。お誕生日に合わせた馬を飼育してください。

2007年 4月1日



お誕生日おめでとうございます。お祝いとしてお金のプレゼントをします。お誕生日に合わせた馬を飼育してください。

## TOPICS

### シリーズ初、イメージングが入った

PS版にはWii版にもなかったシリーズ初のイメージングが収録されている。オプションに入ると、インターネットミュージックコンテスト'07でグランプリを受賞した1期生さんのデビュー曲「DEBUT」をバックに、スタッフロールが流れるミュージッククリップ版の映像が楽しめる。また曲中に挿入される実況中継にはソフトVTR「スーパースター」でおなじみの堀江真由美アナウンサーが用いられている。

▼ゲーム中のレースシーンにバックにスタッフロールも流れる。



▲このイメージングを初めて見たときは、コケました。

## 『WP3』ウイニングカップ開催決定

『WP』ファンに贈呈！ 光栄と電撃3誌（『電撃王』『電撃PS』『電撃8月号』）が贈る夢の最強決定戦が『WP2ファイナル'07』に続く開催されること決定した。2月28日に発売されるPS版と4月2日に発売されるS版の『WP3』を購入したユーザーを対象に、賞金10万円と最強馬の称号を贈った贈り物に贈呈する。詳しい募集要項は2月27日発売の本誌8月号でお伝えするとして、

今回は募集対象レースが決まったので詳しく紹介しよう。

▲今回は恒例的に過去最強馬が対決したけど今回はどうなるのか。強力が対決するかも！

### 対象のレースはこの3つ

#### 阪神・芝1,600m（牝馬限定）

桜花賞の舞台でもある阪神のマイル戦。といっても、4歳限定ではない。牝馬だけの戦い、若いに挑戦してみよう。

#### 中山・芝2,000m（牡・牝混合）

鳥羽の舞台。スピード能力が問われる。逃げ先行の個性しそうな予感。中山の道は特に競争が激しくと評判である。

#### 東京・芝2,400m（牡・牝混合）

ダービー、オークス、Jの舞台。実力ナンパワを決めるのはうってつけのコース。今回は競戦が予想される。



RPG

# ツインビー-RPG

シリーズの雰囲気をもそのまま受け継いで、キュートなノリで展開する期待の新作『ツインビー-RPG』。今回からいよいよ本編のストーリーを公開しちゃおうぞ！

3/26(9)

▶MSX600  
▶ファミ  
▶MD (フレンジ)  
AC (DUAL SHOCK対応)

## 注目のストーリーとゲームシステムに大接近だ！

シリーズの人気キャラに加えてオリジナルキャラも登場し、とてもカラフルなストーリーを展開する『ツインビー-RPG』。今回の記事では、ゲームの面白さを引き立てる画期的なシステムと合わせて、オープニングと序盤のストーリー展開をばっちり紹介。システムとストーリーの両面から、本作の魅力に迫っていくのだ。ちなみにこの『ツインビー-RPG』は、アナログコントローラ(デュアルショック)の振動機能に対応している。デュアルショックを使ってプレイすれば、戦闘中などに振動の演出が盛り込まれて、より一層ゲームを楽しめるぞ。

### ユニークなシステムをチェック!!

ツインビーの性格とキャラの好感度

このゲームでは、主に会話中に入る選択肢の数によって、ツインビーの性格やマドカの好感度が変化する。この2つがゲームの展開にどう影響するかは、まだ不明だ。



### 冒険に出発だ!!



## オープニング

### ●どんぶり屋の一大事だビー!

ゲームの世界へと召喚される主人公は、シナモン博士の研究所を訪ねる。そのとき、タンポポタウンでツインビー-反形が健康され、主人公はツインビーと一緒に救出に向かうことになる。



▼モルテから研究所への招待を渡される主人公。その一方で、ライトはどんぶり屋を襲った異い襲に巻きかれ、行方不明に……

## タンポポタウン

### ●マドカが無事か心配だビー!

カニ電に乗ってタンポポタウンに移動したツインビーと主人公。2人はマドカに会いに、喫茶店「ファンタジアン」へ向かう(先にツインビーを助けるルートもあり)。幸いマドカは黒い影の影響を受けなかったらしく、いつもどおりに喫茶店で働いていた。ツインビーからライトが行方不明になったことを聞いたマドカは、パスワードスーツに乗って威力を申し出てくれるが……

### マドカがんばる!!



▲なんとも真まじいカッコでついてくるマドカ。しかし、このあたの敵面が……

## リース城スタジオ

### ●ウインビーを助けるビー!

マドカにリース城スタジオの情報を聞いた主人公たちは、途中でモルテとフィレンをパーティに加えて、スタジオに向かうことになる。そこで4人はスタジオの地下に倒れているウインビーを発見! しかし、そこに待ち受けていたものは……?



▲ウインビーを助けようとする主人公たちの前に、中ボスのバクテンが立ちちはだかる! ここで負けるとはいかないぞ!!



## デザート中学

### ●学校が大騒ぎなんだビー!

▼助けられなかったライトは、ツインビーに誘われているのがライトではないことに驚きを押さえない。

ウインビーを助け出した主人公たちが、次に向かったのはデザート中学。そこではバステルが黒い霧にやられて、体育館で気を失っていた。黒い霧とは何なのか? いったい誰の仕業なのか? 謎が謎を呼び、冒険はまだまだ続いているのだ!



### バステル救出!!



SLG

## メビウスリンク3D

精密なメカと世界設定と人間じみた作戦を仕掛けてくる敵のCOM、そして何より  
も魅力的な司令官たちが人気(?)のSF・SLGが新しい時代に登場するぞ!

3 12

▶ ¥5,800  
▶ 伊藤直典  
▶ MC (4コマ)

## パソコン乙人気のSF・SLGがパワーアップしてPSに登場!



な戦いを楽しむことができる。また、艦隊指揮官にだけ指示を与えればOKというお手軽な面もあって初心者でも安心してプレイできる。SF&SLGファン必見の作品だ。

## 編成 的確な編成が勝利のカギ

シナリオ開始後、プレイヤーは敵に合わせて艦隊を編成。もちろん(?)指揮官はいずれ劣らぬ美人ばかり。1個艦隊は彼女たちが指揮する旗艦の元、最大14隻の艦艇で構成される。この艦隊の強さは指揮官の能力によって左右されるのだ。

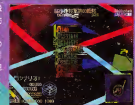
いくら見かけが可愛くても、指揮官の能力が低いと痛い目を見る。



大規模な3D艦隊戦! 戦艦の流れは以下の2ステップに大別される。ここで、実際の戦艦かのようなモノが紹介していく。

## インプットフェイス&amp;インベリアルフェイス

インベリアルフェイスでは、艦隊の編成や移動を始め、攻撃方法や艦隊の隊形などを決定。インベリアルフェイスでは艦隊の思考と両軍の移動と艦隊がかわる。ちなみに、艦隊の思考時間はわずかに数秒間という速さで、ストレスを感じることはない。



## 無限に広がる3Dフィールド!

このゲームは完全な3D空間で表現されているため、艦隊の移動が自由。作戦エリア内ならば艦隊は自由に移動できるが、艦艇のエネルギーが尽きたり行動不能になってしまう。このような状態を防ぐため、一定範囲に燃料を配置し、燃料を消費する「エネルギーリンク」を構築し、艦隊の移動をサポートする。

## 戦艦の流れ

## バトルフェイス



バトルフェイスでは、艦隊の移動や攻撃方法や艦隊の隊形などを決定。プレイヤーが決めるのは艦隊の種類や艦艇の配置。攻撃目標は艦艇の方向や艦艇の能力によって自動的に決まるようになっている。また、艦艇や艦隊の移動の軌跡を対戦相手に対して表示し、対戦相手が行い、対戦相手の艦艇や艦隊の配置を確認することができる。

## こだわりの世界観

写真のような特殊艦艇など、資料データベースでは豊富なメカニック資料が見られる。もちろん歴史と人物設定なども収録済みだ。





S・RPG

# ブリガンダイーン 幻想大陸戦記

ルーンの騎士たちの家が浮き彫りにされる多彩なイベントは、「ブリガンダイーン」の欠かせないエッセンス。今回はそんなイベントのシステムにスポットを当てる。

42

▶ イースリースタッフ

▶ 伊藤 実

▶ 伊藤 実

## ストーリーを盛り上げる各種イベントの秘密を公開!

個性的な5人の君主の中から1人を選び、広大なフォルセナ大陸の覇権をかけて戦うS・RPG「ブリガンダイーン」。このゲームは「編成」と「攻撃」の2つのフェイズと、「戦闘シーン」で構成される。そして、編成フェイズと戦闘シーンでは、さまざまな内容のイベントが発生する。これらのイベントは起こる条件によって、3つのタイプに分類される。そこで今回の記事では、イベントの特徴をタイプごとに解説していくのだ。



▲さまざまな地域を舞台に戦いの大舞台を繰り出すルーンの騎士たちのドラマに注目!

ゲームの流れ

### 編成フェイズ

部隊の編成や移動などをおこなう。また、このフェイズではルーンの騎士をクエストに出せる。

### 攻撃フェイズ

他国の拠点に部隊を侵襲させる。もちろん侵襲される場合もあり。戦いが起こると戦闘マップに移行する。

### 戦闘シーン

拠点の支配権をかけて、部隊同士が戦う。相手国の部隊をすべて倒すか、撤退させれば勝ちとなる。

## 冒険に出た騎士たちが奏でるドラマ

### クエストのイベント

ルーンの騎士には、クエストに派遣する者と特別な行動をする者がいる。このイベントでは、そんな彼らの行動が描かれている。知り合いの騎士を従属している国に誘ったり、思ひ出や因縁がある場所に足を運んだりなど、内容はさまざまな。



▲エスレーリアの城。この城は、周囲に城壁が立ち並び、城壁の内外で戦いが行われる。

▲普通の場合、クエストに派遣された騎士は大陸各地を移動する。

▼大陸全土に広い交流ネットワークがあり、試みを繰り返しているようだが……



▲それより先にもあるような試みは、必ずしも成功するとは限らない。



▲「何の国に騎士として仕えている兄弟の再会。その中でやいかに？」

## 戦乱の大陸に交錯する騎士たちの運命

### 編成フェイズのイベント

攻撃フェイズが終わると、次のターンの編成フェイズに移るとき、突発的にイベントが発生することがある。ここでのイベントは、ルーンの騎士の仕官や他国との同盟など、戦況を左右するものがメイン。例外として、ルーンの騎士たちの日常を描くイベントの場合もある。

### 騎士たちの日常



### 仕官



### 同盟

▲プレイヤーにすれば、どちらも面白いイベント。逆に両方とも面白いイベントも……

▲カーレオンのおてんば、メリオットの母、女官はカーレオン国に欠かせないロードメーカーだ。

## 戦場に立つ騎士たちの人間模様

### 戦闘シーンのイベント

戦闘シーンで、何らかの理由を持つルーンの騎士同士が顔を合わせると、戦闘が始まる前に会話シーンが挿入されるのだ。さまざまなシチュエーションの騎士たちの会話に、戦いの雰囲気はぐんぐん盛り上がる!



### 決別

▲「ルーンの騎士の士族エスレーリアに、実際のエスレーリアが戦いを挑む。」

▼場合によっては、騎士が仕えている国を裏切ることもあるのだ!



### 離反

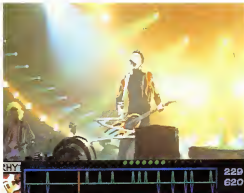
▲「よし、決めた。リゲルも、他国へ逃げるのだから……」



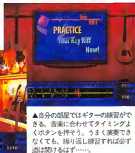
### 因縁

▲地味で30分を過ぎれば、怒りをあらわにするアルメリアの君主ランズ。





▼前作同様、実写によるストーリーモードも健在。プレイヤーは、盗取された曲を捜すことになる。無事取り戻せるか否かは、プレイヤーのギターの実力にかかっているぞ。



▲自分の部屋ではギターの練習ができる。曲調に合わせてタイミングよくのタンを押す。うまく練習できなくても、繰り返し練習すれば必ず曲は覚えられるはず……。

## STOLEN SONG(スートルンソング)

リズムギターシリーズ第2弾。  
今度は布袋とセッションだ！

書予定  
▶ ¥6,800(税別)  
▶ SCED  
▶ MC(ブック)、VPC(録音)

## 今日からキミもギタリスト!!

ギターピックの形をしたコントローラ「VPI ck」を使用した操作が斬新だった「クエスト フォー フェイム」。そのシステムを拡張したリズムギターゲーム第2弾がコレだ。前作のエアロミスミに変わり、今回登場するアーティストは、日本屈指のギタリスト「布袋寅泰」。「SERIOUS?」「POISON」など彼のヒット曲のオンパレードに加え、ゲーム用に書き下ろした新曲も収録されている。ギター音はすべて布袋寅泰本人の演奏をサンプリングしており、布袋の音をプレイヤー目から再現できるのだ。



「布袋寅泰のメンバー、彼らにバンドの一員としての役割を任せようという方針」

## 2人で楽しめる バンドプレイモード!!

この「スートルンソング」では、コントローラを2つ使用することでギターとドラムによるバンドプレイが可能だぞ。友人や彼女といったいっしょに、セッションなんてこともできちゃうのだ。



▲演奏方法、知覚がなるぞ。

## DEAD OR ALIVE

あの「デッド オア アライヴ」が  
新たな進化を遂げてPSに登場!!

3/12 (木)  
▶ ¥5,800  
▶ 予約  
▶ MC(ブック) 税別 ¥6,800 (税別)

## 死闘の先にあるのは生か死か!?

パンチやキックなどによる「打撃」、大ダメージを与えられる「投げ」、相手の攻撃を直接つかんで反撃する「ホールド」の3つみの攻防が熱い3D対戦格闘「デッド オア アライヴ」。アーケードで高い人気を得たこのゲームが、ユーザーの熱烈な要望に応え、PSに移植されるぞ。登場するキャラは、PSの機能をフルに生かした美しいグラフィックで描かれており、戦いの舞台となるステージも、すべて新たなものに寛



▲SS版にもあった隠しコスチューム。もちろん、レオフィンのメイド服姿も健在だぞ。

更されている。さらに、アナログコントローラの振動機能対応や新コスチュームの追加など、PSならではのオリジナル要素が多数盛り込まれ、忠実移植+αのデキとなっているのだ。



## PS版オリジナルキャラが参戦!!

大きな変更点であるPS版オリジナルキャラの追加。今回紹介するのは、ディナ父のプロレスラー、「ベース」。なお、新キャラに関しては、ほかにもまだ何人かいるらしいのだが、詳しいことはナイショなのだ。



▶新キャラクターの「ベース」。ディナの父に似ていて、プロレス技が得意。

▶相手を寝々と持ち上げるバブー一重のキャラクターだ。



ACT

## 装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編

テレビ放映から15年経った今でも根強い人気を誇る「装甲騎兵ボトムズ」。その不朽の名作アニメが3D・ACTシューティングになって爆って来た!

3月(季)

► MS. 800

▶ シカラ

▶ MC (フロッピー指定)  
AJ  
AC (DUAL SHOCK対応)

## 盗まれた過去を探し続けて——キミはキリコになる!



今もなお絶大な支持を受けているテレビアニメ『装甲騎兵ボトムズ』。その名作が3D・ACTになってPSに復活する。テレビで放送された全52話のストーリーを前・後編の2部作で再演する。前編である今作は、テレビ第1話から26話までの内容を踏襲した全10エピソードを収録。各エピソードには、オリジナルストーリーに準じたミッションが設定されており、クリアは必しと語られている。また、A.T.(アーマードトルーパー)独特の、ローラージュシステムやガンバックといったアクションも忠実に再現されている。ききも聞きしによって、ボトムズの世界を堪能しよう。

「装甲騎兵ボトムズ」とは…

1983年にテレビ東京系で放映されたテレビアニメ。ハードな設定とリアルなメカの描写で絶大な人気を博した。ストーリーは、アストラガウムの戦いを迎える百年戦争をすべてを失った主人公キリコ・キュービーが、パーフェクトソルジャーのフィアナや仲間たちとの出会いを通じて、人間関係の感情に目覚め、やがて自分の指輪に立ち向かう……というもの。テレビシリーズの放映終了後も、その外伝が小説化されたり、OVAで発売されるなどの人気を衰えを知らぬ。



テレビアニメに基づいた多彩なエピソード!!

バトリング場 ▶ 敵A.T.を倒せ!



— A.T.同士が1対1で闘うバトルング専用のフィールドで行われる、実践さながらのリアルバトルに観客は熱くなる。素早い動きで敵A.T.を破壊しろ！



▲3Dならではのリアルなフィールドで、熱いバトルが繰り広げられる。

## クメンジャングル ▶ ミサイルカーを撃破せよ！



—このミッションでは、クメンのジャングルで待ち受ける敵のミサイルカーをすべて破壊することが目的だ。A.T.の機動力を駆使し、各個撃破していこう。



▲敵のミサイルカー。こいつを倒せば  
無事にミッション終了だ

飛行場 ▶ **トラックを奪って脱出!**



▼広い飛行場の移動にはローラードッシュが有効。アニメそのまゝの動きに感動だ。



▲登場する乗り物は近未来的かつ  
重厚な雰囲気を持つものが多い。  
強い装甲を備えている！



全長/35Mm、最大装甲/16mm、最高走行速度が24km/h、最大出力が230HP、主砲が40mmで指揮塔を有する。固定武装に主砲、パンチのみだが、武器の換装によりさまざまな用途に対応できる汎用性に富んだ機体。





## ミサの魔法物語

豪華声優陣&ハイクオリティCGが  
魅力の育成SLGが登場!

2 26

▶ ¥B: 800円(¥B ¥7: 800)  
▶ コピー  
▶ MC (1パック)

## 一人前の魔法少女に育ててね♥

## 「巫紗のパラメータでシナリオが変化!」

「ミサの魔法物語」は、1人の少女を立派な魔法少女に育てる育成SLGだ。プレイヤーは魔法国から来たお目付け役の妖精となって、小学校6年生から中学卒業までの4年間、ヒロイン・神原巫紗の成長を見守ることになる。システムは、1週間単位で運動や勉強などのスケジュールを組むというオーソドックスなタイプで、ハイクオリティのムービーや豪華声優陣が自慢のイベントシーンは、手箱ものからパラメータによって超えるものまで盛りだくさん。また、ストーリーは、巫紗の育て方によって変化し、さまざまな展開が楽しめるぞ。

ゲームは小学生時代と中学生時代の2期に分かれ、小学校卒業までの育て方によって中学生時代のシナリオが変化。「恋愛編」や「アイドル編」など、まったく違う5種類の物語になる。

▼4年間一瞬に過ぎることになるヒロインの神原巫紗。しかし、愛らしい外見に反してマジで勉強が大好きで、こんな彼女が一人前の魔法少女になれるのだろうか?



▲育成画面では、SDキャラによるアニメーションが表示される。ちなみに、パラメータの増減はほぼリアルタイムで反映されていて、ランバもすぐサクサクとプレイできるぞ。



▲魔法国の魔法少女育成を支援する、お目付け役の妖精。育成のサポートをしてくれる。



▲「魔法の国」は、魔法少女の育成をサポートする。育成のサポートをしてくれる。

## 「ランリボー2」 雀じゃん恋しましょ

アーケードで沸かせた2大ギャルゲーが  
ついにPSにやってくる!

2 26

▶ ¥B: 800  
▶ コピー  
▶ MC (1パック)

## 人気タイトルをカップリング

アーケードで好評を博した麻雀&花札ゲーム「雀じゃん恋しましょ」と「恋こいしましょ」という2大人気タイトルが、1本にカップリングされて登場する。「雀じゃん〜」の勝負相手は美少女揃いのアイドルユニット。ソロ活動のにめり込む彼女たちをイカサマありの麻雀勝負で誘導して、なんとかユニットのコンサートを成功させるのだ。一方「恋こいしましょ」は、女子高生相手に花札勝負。勝てばデートができて、エン

ディングでは「愛の告白」を見ることができると恋愛SLGの要素もたっぷり。しかも、どちらもグラフィックがリニューアルされ、さらにフリー対戦モードも追加! アーケードファンも納得の仕上がりだ。



▲対戦中には、状況に応じてキャラクターの知らふり〜なグラフィックが表示されるぞ。



## 麻雀&amp;花札ルールを知らなくても大丈夫!

PSに移植するにあたって、キャラクターによるルール説明モードが新たに加わっている。「雀じゃん〜」に登場する美人マネージャーが、麻雀&花札のルールとテクニックを手取り足取り教えてくれるのだ。

▶ ちょっと特別な花札のルールも、ビジュアル的にわかりやすく解説している。



もちろん、このお時間にもなるのだ。



STG

# ZERO PILOT

～銀翼の戦士～

第二次大戦で活躍した戦闘機が次々と登場する3DフライトSTG。

祖国のため、そして戦友との友情のため、主人公は仲間と共に戦いに挑む!

3/12 (9)

▶ SCEI

▶ V8.A00

▶ MG1 (2/3/97)

▶ TC (MS-DOS/Win95)

AC/DUAL SHOCK (PS2)

AJHS

## 祖国を守るため、男たちは大空へ今飛び立つ…!

この「ZERO PILOT」は、実在の戦闘機が次々に登場するフライトシミュレータ色の濃い3D・STGだ。プレイヤーは、第二次大戦時の日本をモデルにした「ヤマト国」の新米パイロットとなり、劣勢に迫られた祖国を勝利に導くべく、決死の任務に向かうことになる。ミッションは全部で19回用意されていて、それぞれに課せられた成功条件をこなすとミッションクリアとなる。PSでは珍しい、機体で浜島を突くという



長崎原爆は強い印象に感じます。僕なんかいつ目も刺さるされてるさ。



コックピット視点も用意

「敵機はリアルに、じりりと侵入されていく。それを見守る」



敵を撃墜!



▲完全と敵機から自由で遊べる。気分を盛り上げたいなら、コックピット視点が一掃だ。

▲敵機を撃墜すると、画面が瞬時に切り替わり、敵の取り囲みを見ることが出来る。

▲列車の戦闘シーン。敵機、機体からの通信も入り臨場感満点!

### 対戦プレイもアツい!

このゲームにはシナリオモードとは別に、1対1の対戦を楽しむモードも用意されている。対戦プレイは1PVSCOMのほか、無線ケーブルを使ったプレイヤー同士の間でも可能で、どちらかの機体は2機戦、COMを相手に設定し、相手と対戦することもできる。



対戦プレイは、シナリオモードとは別に、無線ケーブルを使ったプレイヤー同士の間でも可能で、どちらかの機体は2機戦、COMを相手に設定し、相手と対戦することもできる。

### 「第101特務飛行大隊」配属の主人公

父親は優秀な軍人という、また実戦経験のない新人士官。飛行学校で操縦以来は高評価の成績を残し、その実力を賞められて第101特務飛行大隊の少尉に任命される。敵機がいくつもの上官や、自分の機体はプライドを持つ和洋折衷の戦友たちは、当初はこの大敵国に不満を抱きながらも、ミッションで実力を示すにつれて心を動かされ、主人公への信頼を深めていく。

主人公

### 登場機体は往年の名機ばかりなんじゃ



ワシは海軍整備員。シナリオモードでは機体の整備を担当している。このモードで使われる戦闘機は、第二次大戦中に作られた戦闘機ばかりなんじゃ。中には「震電」や「烈風」といった美観では使われずに終わったものの機体もあるから、戦闘機を愛するヤツならたまらんなじやう。各機体の性能も細かく設定されているんじやぞ。

▶敵機とは「戦上攻撃機」の略称で、九六艦爆は日本初の全金属製戦闘機だった。艦爆機を相手にした対戦プレイは、空軍で、本編でも艦爆機として使用されている。



日本の空軍だと思えて、あまりに有名な「烈風」の対戦相手。ちなみに正式な発音は「レイセン」で、「ゼロセン」の呼び名は英語の「ゼロファイター」から派生したものとされている。

零戦21型

九六艦爆





白竜の洞へようこそ  
あんなにやめて  
あんなにやめて

▼冒険の冒険の冒険「白竜の洞へようこそ」は、画面全体に流れるようなエフェクトが特徴で、とても印象的。このようなフィールドでは、敵が現れて戦闘になることも。



▲戦闘はアイコン選択式のターン制で、複雑な操作は必要ない。また、アイコン選択がスムーズで、このように、すべて「おまかせ」のA1機能も用意されている。

## ルナ シルバースターストーリー

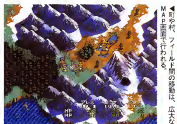
ゲーム史に名を残すファンタジー  
RPGの名作がついにPSに登場！

5月下旬  
(予定)

▶¥9,800  
▶PS1専用ソフト  
▶対応周辺機器未定

## 不朽の名作RPGを完全移植！

'94年にメガCD用ソフトとして発売された名作RPG「ルナ」。当時から、魅力的なキャラクターとストーリーが高い評価を受けていたこのタイトルが、満を持してPSに登場！ システムはオールソックスながら、そのほのぼのとした雰囲気やファンタジックな世界観が、多くのユーザーの支持を得たこのゲーム。今作も複雑な操作やアクションは一切なしで、「ルナ」の世界を余すことなく味わうことができる。繰り返されたシナリオと、美しいアニメーションは、今も新鮮な魅力にあふれているのだ。



▲「ルナ」のアニメーションの美しさは、画面全体に流れるようなエフェクトが特徴で、とても印象的。このようなフィールドでは、敵が現れて戦闘になることも。

### 入魂のアニメーションに注目！

「ルナ」への最大の長所は、何となくも随所に挿入されるアニメーション。画面枚数は通常のアニメの数倍で、思わず見とれてしまう高クオリティの映像が、鮮やかに迫ってくるぞ。



▲「ルナ」のアニメーションの美しさは、画面全体に流れるようなエフェクトが特徴で、とても印象的。このようなフィールドでは、敵が現れて戦闘になることも。

## みどりのマキバオー ～黒い稲妻 白い奇跡～

人気マンガ「みどりのマキバオー」  
がゲームになった!!

3月

▶¥5,800  
▶アクセル  
▶対応周辺機器未定

## いよいよPSで出るのね～！

集英社「週刊少年ジャンプ」で好評連載中の「みどりのマキバオー」が、アクション・アドベンチャーになってPSに登場！ 物語の流れは原作に忠実で、マキバオー誕生秘話はもちろん、オリジナルエピソードまで収録して、原作ファンもそうでない人でも楽しめるのだ。メインとなるシステムはコマンド選択式のAVG。さらにACT要素を取り入れた特訓セッション、ライバル馬と競うレースセッションの3つで、ス

テージとなっている。コマンド選択のほか、レース内容によってもさまざまなイベントが発生し、マルチな展開が楽しめるぞ。この充実の内容で、プレイすれば「マキバオー」の世界にはまること間違いなしだ。



▲ちゃんと育てないといけなかったのが主人公の「マキバオー」だ。果たしてその実力の程は……



たれ蔵「んんあぁあぁ！！！！」

### 特訓セッションでマキバオーを鍛えよう！

ACT要素の強い特訓セッションでは、ゲーム内容がガラッと変わり、楽しいミニゲームが楽しめる。このミニゲームをこなすことで、マキバオーを鍛えたりレースのテクニックを覚えさせたりすることができるのだ。



▶「マキバオー」の育成は、画面全体に流れるようなエフェクトが特徴で、とても印象的。このようなフィールドでは、敵が現れて戦闘になることも。

▲以上の要素に注目。スクリーンに流れるような映像が、鮮やかに迫ってくるぞ。



## 鉄拳3

続々と新情報もたらされるPS版『鉄拳3』。高クオリティの画面写真を見れば、移植度の高さもわかってもらえるはずだ。発売日が早く発表されるといいね!

香(3)

- ▶ 高品質画面
- ▶ チーム
- ▶ MG(バフコン)

## ついに判明したPS版のゲームモード&amp;未公開キャライラスト

PS版『3』にはこれらのモードが用意されている。練習用の「プラクティス」から各種のCOM戦、対戦用のモードまでそろっているから、思う存分遊びまわろう。(※各モードの写真はPS版『2』のものです)



● ポリスティンで戦う  
● 必死の力を振り絞り、勝利を掴む



● 必死の力を振り絞り、勝利を掴む

## 【ARCADE MODE】アーケードモード



内容はアーケード版と同じ。ライフが尽きたのを倒した後、最後に出てくるオーガを倒せばクリアとなる。エンディングムービーはあるのだろうか?

## 【VS MODE】バーサスモード



対戦用のモード。PS版の「2」では体力値によるハンディキャップをつけることができたが、今回の「3」ではどうなるのだろうか?

## 【TEAM BATTLE MODE】チームバトルモード



チームを組んで対戦するモード(「2」では8人まで組めた)。勝ち抜き戦なので、最後の1人が倒された方の負けとなる。COMチームとも戦えるのだ。

## 【SURVIVAL MODE】サバイバルモード



勝負は1ラウンド制だが、自分が倒されるまで次から次へとCOMが挑戦し続けてくる。勝ち抜くたびに体力がほんの少し回復するのが嬉しい。

## 【TIME ATTACK MODE】タイムアタックモード



公平な条件下で最速クリアを目指すモード。難易度やラウンド制は変更できないし、乱入もできないのでプレイヤーの実力がはっきり表れる。

## 【PRACTICE MODE】プラクティスモード



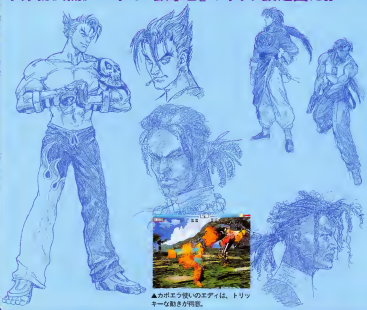
コマンド技を練習したり、独自の連続技を見つけるのに役立つモード。「1」でコンボや投げコンボ、空中コンボなどはここで練習しておこう。

## 【OPTION MODE】オプションモード



ラウンド数、試合時間といった試合設定を自由に変更することができる。COMの難易度やボタンコンフィグなどもここで変更可能だ。

## 本邦初公開! これが『鉄拳3』のキャラ設定画だ!!

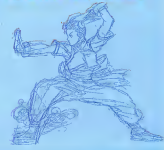


▲カポエラ使いのエディは、トリックな動きが特徴。

ゲーム内のキャラがポリゴンでも、最初からポリゴンでデザインされた訳ではない。事前には設定画が描かれていたのだ。ここでは仁、エディ、レイ、シャオウの未公開設定画をPS版『3』の画調写真とともに紹介しよう。仁の肩は、父である一八を思い出させるよね!



● 4つの予備をくぐり、シャオウの股を叩く





## 項剣記

光栄が誇る歴史SLG最新作  
は「項羽と覇者の戦い」!

3/26

▶ ¥5,800  
▶ PS2版  
▶ MCII(プロダクト)

## 中国2大英傑の戦いが今ここに!

中国の歴史に2大英傑・項羽と劉邦。この2人の戦いをモチーフにした歴史戦略SLGがこの「項剣記」だ。プレイヤーは項羽または劉邦になって、相手君主(項羽を選択した場合は劉邦)の滅亡を目指して戦っていく。勝利するためのには、中国大陸に点在する数多くの都市を手に入れ兵隊を増強していくとともに、中立を保つ国々の君主たちとも同盟を結ぶ必要がある。強大な軍隊を持ち、広域で戦を告げる楚の項羽に対し、さまざまな人々の助けを借りながら反抗を続ける漢の劉邦。はたして、勝利はどちらに?



▲戦い(いくさ)の戦果ともいえるのが、この一場面。それぞれの実績や戦力、知力、時の流れが勝敗を決める!



▲攻城戦では、さまざまな攻城兵器が登場する。「攻城塔」などでガンガン攻めよう。

◀項羽と劉邦、どちらを選択するかによって、戦場は大きく変わってくる。



## 「ぶたゲー」でいいんじゃない?

コミカルなぶたが大活躍する  
戦国武将育成SLG

2/26

▶ ¥5,800  
▶ ジャンク・ラ  
▶ MCII(プロダクト)

## 勝負に負けたら肉屋行き!!

強い騎走馬ならぬ、騎走隊を育てるといってちょっと変わった育成SLGが登場。騎走隊の能力値を上昇させる訓練は金も種類あり、ペンチプレスや水泳、ボクシングといったユニークなものばかり。訓練中に見せる、豚(ん)のかわい(い)顔も必見だぞ。また、いくつかのエサを摂ってバウンズの良い食事を与えることで、隊の訓練効果をアップさせることもできる。そうして鍛えに鍛えられた隊くんたちは超絶な実戦中のなか、命を懸けたレースを戦っていくのだ!



▲コースには地形が各のポイントや、急な上り坂など、さまざまな難所が用意されている。



◀バリーになった隊くんは、肉屋に売られてしまう。買い戻してあげて!



▲自分が買える隊くんは、この中から選ぶこととなる。個性豊かなかわい(い)豚くんや豪傑(ん) (メス)が用意されている。

## 「からの麻雀」麻雀幼稚園 たまご組

ゼロから教えます!!  
初心者からやさしい麻雀ゲーム

3/12

▶ ¥5,800  
▶ PS2版  
▶ MCII(プロダクト)

## 一晩で麻雀が打てるようになります。

この「麻雀幼稚園」は、麻雀をゼロから覚えることができるという「たまご組」を模した麻雀ゲームだ。このモードには、牌の名前から点数計算までをわかりやすく教えてくれる「レッスン」のほか、「ドリルもんだい」「ミニゲーム」などが用意されている。誰でも麻雀が覚えられようになっているのだ。もちろん、通常モードもあるぞ。



▲初心者には「たまご組」モードから始めよう。

## ツアーパーティー

恋愛育成バトルがPSに登場  
ルーレットで恋を实らせよう

2月

▶ ¥5,800  
▶ タラ  
▶ MCII(プロダクト)とMP/4P対応版

## 恋の行方をルーレットに賭ける!

このゲームは、卒業旅行真っ最中の大学生の男女が、出会った異性とこのラブな関係を目指すという恋愛育成バトル。基本的にルーレットを使ったボードゲームで、止まったマスによって、出会いのイベントやデートイベントなどが発生するのだ。登場(登場可能)キャラは男女8人ずつの、計16人に加え、さらに数人の隠しキャラが登場するらしいぞ。



▶「ツアーパーティー」は、いい出会いになるかも!

## 続 初恋物語

あのアマー〜切ない瞬間がもう一度味わえる……

3/26

▶ ¥5,800  
▶ ¥7,800(CD4枚組)  
▶ MCII(プロダクト)

## FXで人気の「初恋」がついにPSに

修学旅行という限られた期間なかで初恋を交わることが目的の恋愛SLG。それがこの「続 初恋物語」だ。移動のバスの中、見学地、旅館といった各シチュエーションで「会話」「見学」「遊び」などの行動コマンドを上手に選択し、パラメータをアップさせることが成功の鍵となる。初恋相手は12人から、時期は5つの時代から選べるぞ。



▲「ツアーパーティー」は、いい出会いになるかも!

## 実況 グレイトラグビー

日本ラグビーフットボール協会  
会公認で真実度は保証付き!

4月

▶ ¥5,800(PS)  
▶ スクウェア・エニックス  
▶ MCII(プロダクト)とMP/4P対応版

## ラグビーゲームがついにPS初登場!!

32ビット機初のラグビーゲームとなる本作。スクラム、ラック、ラインアウトなどの複雑なプレーも、PSのマシンパワーで忠実に再現されているという。まさにラグビーファン待望の1本なのだ。モードには'95年のW杯や5カ国対抗など実際に開催された大会を再現したものを用意。また、登場する日本人選手が、すべて実名という点も大きな魅力だぞ。



▲リアルな選手も入って、いい出会いになるかも!



**タイムボカンシリーズ ポカンですよ**

懐かしいタイムボカンが電材の  
STG第2弾が登場するぞ!!

3/12

▶ ¥5,800  
▶ パソコン対応  
▶ 1人1台(2人同時プレイ)

## 前作をベースに新要素をプラス!

▲アイテムのドロク  
ストーンで敵の固  
大メカに攻撃できる  
ぞ。発射機を利用し  
て、雷玉メカを倒  
れるすの。



▲標準装備のドロク  
ストーンを破壊したま  
にしておくと、より  
強力なスーパードロ  
ク弾が発射できる。



▲歴代雷玉メカと戦える。アニメ同様(?)の敵  
の攻撃で雷玉メカを倒すのもた。

▼タツノコプロ制作による、ストーリー  
性を重視したムービーは必見「スペル  
モード」にはドラゴボーも登場。



‘96年11月に発売された「ポカンと一  
発! ドロンボー」の続編。今度もド  
ロンジョーの異名「ドロンボー一  
発」や「スペルモード」の2つの  
モードを選択できる。それぞれのモ  
ードのストーリーは、オリジナルムー  
ビーの挿入により、アニメさながらのク  
オリティを実現。武器や移動速度の異  
なる10種の雷玉メカを操り、ドロン  
ボーたちのドタバタ活劇を楽しもう。

**惑星攻機隊・りとりるキャッツ**

PC-FX版がパワーアップ!  
移植度200%の育成戦略SLG

4/29

▶ ¥5,800  
▶ PC-FX版がパワーアップ  
▶ 1人1台(2人同時プレイ)

## 美少女たちを精鋭部隊に育てあげよう!!

F Xで、’97年1月に発売された「り  
とりるキャッツ」が、グラフィックやシス  
テムを一新してPSに登場するぞ。「騎兵  
」と呼ばれる人型機動兵器を操る特殊部隊  
の隊長となるキミの役目は、4人の女  
の子とコミュニケーションをはかりながら、  
訓練や戦闘を通じて彼女たちを一人前の  
パイロットに育て上げること。ハイクオリ  
ティのアニメーションも必見だぞ。



▲必死の戦いを繰り返して、美少女  
たちを育て上げるのも、本作の  
醍醐味。

**信長の野望・戦国群雄伝**

シリーズ中、いまだファンの  
多い3作目がPSに登場!!

2/26

▶ ¥5,800  
▶ 1人1台  
▶ 1人1台(2人同時プレイ)

## 群雄割拠の戦国時代で天下統一を目指せ

現在、7割目まで発売されている名作  
SLG「信長の野望」シリーズ。その中  
でも人気の高い「戦国群雄伝」が、つい  
にPSで登場! プレイヤーは、織田信  
長を始めとする大名の1人となり、開国  
を期するなどの内政で国力を高め、刻  
度へと攻め込み領土を広げる。自分の平定  
となる約400人の武将たちをうまく活用  
して、最終的には天下統一を目指すのだ



▲ゲーム中では、いまだに「信長」  
という呼称が、人々の口を占める。

**新作ソフト ニュース**

「EGG」これは陣取りゲームが基となっているもので、即  
を転がすことで文明を作り上げ、自分の領土を広げていく  
というユニークなゲームだ。次の「ENIGMA」は、秘石を  
盗る3人のキャラクターの冒険を描いたアクションAVGだ  
が、モンスタースとの戦闘は結実ACITの要素もあふれるぞ。  
「吉村将棋」は、あの「永世名人II」の続編で、基本的なシス  
テムは前作を引き継ぎつつも、コンピュータの思考部分は新  
たに作り直したため、思考が強化されている。そして最後に  
紹介する「ダークメサイア」は、マルチエンディングのホラ  
ーAVG。「聖なる軌」と呼ばれるカルト教団の陰謀により、  
地下世界に引き込まれた主人公が見たものとは……?

**「ENIGMA」より**

**アトラスが放つホラーAVGが登場!!**

今度も、いろ  
んなジャンルから  
新情報の流れを  
追いつける。まず  
最初に紹介するの  
は

**EGG(エッグ)**

▶ 2/18 ▶ ETC ▶ 東芝EMI ▶ ¥5,800

▲「EGG」は、陣取りゲームが基とな  
っているもので、即を転がすことで文  
明を作り上げ、自分の領土を広げてい  
くというユニークなゲームだ。

**ENIGMA**

▶ 4/2 ▶ AVG ▶ 光栄 ▶ ¥6,800

▲「ENIGMA」は、秘石を盗る3人の  
キャラクターの冒険を描いたアクション  
AVGだ。モンスタースとの戦闘は結  
実ACITの要素もあふれるぞ。

**吉村将棋**

▶ 3/26 ▶ TEL ▶ コナミ ▶ ¥5,800

▲「永世名人II」の続編で、基本的なシ  
ステムは前作を引き継ぎつつも、コン  
ピュータの思考部分は新たに作り直  
したため、思考が強化されている。

**ダークメサイア**

▶ 発売日未定 ▶ AVG ▶ アトラス ▶ 価格未定

▲「ダークメサイア」は、マルチエン  
ディングのホラーAVG。「聖なる軌」  
とよばれるカルト教団の陰謀により、  
地下世界に引き込まれた主人公が見  
たものとは……?



## かわいいワニが魅力のコミカルACT!

ワニなのに2本足でトドトド走ったり、壁をよじ登ったり、あぐらは平泳ぎまでしてしまう、そのアクションのすべてがかわいいクロック。そんなクロックが主人公のこのゲームは、3Dポリゴンで描かれた森、火山、砂漠といった、さまざまなステージにある仕掛けをぐり抜け、敵に捕まってしまうパウパウたちを救い出すACTだ。クロックのアクションを駆使して、島の平和を取り戻そう。



▲両足跳しと走る、跳い、登る、泳ぐ! どれもかわいくクロックのアクションがこのゲームの魅力なのだ。



### つかまったパウパウたちを救い出さんだ!!

ザッパトルテ13世に捕まってしまったパウパウたちは、ステージ内の木箱や壺などに閉じ込められており、クロックの助けを待っている。パウパウの鳴き声を聞いたら、すぐさま救出に向かうのだ!



◀檻に閉じ込められたかわいそうなパウパウ。鍵を見つけ、取ってあげよう。

▶動物園とこころにパウパウが暮らしている場合も、檻をよじ登ったりして救ってみよう。



### ★パウパウ★

陽気で心優しいパウパウアイランドの住人たち。平和に暮らしていたが、ザッパトルテ13世に捕まってしまう。

### ★クロック★

パウパウアイランドで、パウパウの王様に育てられたワニ。ザッパトルテ13世に捕まってしまったパウパウたちを救うために奮立つ!

ワニなのにかわいいクロックが大活躍!!

PSの次を見える先取り(マ)ページ

### 今回のネクストは?

PSには今までなかったくらい、思いっきり「お子様」意識で作られたこの「クロック!パウパウアイランド」でも、そう見切ってしまうのはちょっと早計かも。親しみやすい画面、システムの裏側に、絶対に計算され尽くしたバランス感覚が隠されているのだ!

クロック!  
パウパウアイランド

■発売中 ■ACT ■メディアワークス ■¥5,800  
©1987 ARGONAUT SOFTWARE CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.







# 早くも'98年No.1ゲーム

電車運転ゲーム

# 電車GO!



ソフトとセットでお買い求めください

アーケード版なみの興奮が味わえる  
専用コントローラも発売中!

## 電車GO!コントローラ

専用コントローラ メーカー希望小売価格 **5,800円(税別)**  
©TAITO CORP. 1997



話題独占  
プレイステーション  
ラインナップ →  
**絶賛発売中!!**

※各社の時は各社の人に合わせてお買い求めください



まじかるデート  
どきどき告白大作戦  
メーカー希望小売価格  
**5,800円(税別)**

パズルボブル  
3DX  
メーカー希望小売価格  
**4,800円(税別)**

サイキックフォース  
パズル大戦  
メーカー希望小売価格  
**5,800円(税別)**

スペース  
インベーダー  
メーカー希望小売価格  
**2,800円(税別)**

アルカノイド  
リターンズ  
メーカー希望小売価格  
**4,800円(税別)**

サイキック  
フォース  
メーカー希望小売価格  
**5,800円(税別)**

株式会社 **タイトー**

タイターホームページ <http://www.taito.co.jp>

◎ 本社 〒112 東京都千代田区千代田2-5-3 ©TAITO CORP. 1997 本マークおよびPlayStationは(株)ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。



**の呼び声が!**

さあ急いで  
レイステーションに  
乗り込もう!!



鉄道ファンも驚きの完成度!

- 専用コントローラで、重量感のある操作性がお楽しみいただけます。
- 運行コースは、関東(上級:山浜東北線下り、上級:山手線内回り)、  
関西(初級:山陽本線下り、上級:東海道本線下り)の4路線。
- 実際の駅、風景、路線を膨大なデータでリアルに再現。
- ゲーム終了時、ワンポイントアドバイスによる学習補助があります。

**大好評疾走中!**

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格 **5,800円** (税別)  
©TAITO CORP. 1996, 1997



「SIDE BY SIDE」「SIDE BY SIDE2」が  
合体してプレイステーションに完全移植!!

リス1・2合わせた季節感あふれる10コースを、白飯のトラフデで突っ走れ！

■国産6メーカーから選りすぐりの16台をエントリー  
■各車のスペック(馬力、トルク、コーナリング性、挙動  
操作性)を再現。■ネジコン対応。

●トヨタ「カムリ」の「カムリ」が「カムリ」の「カムリ」

●NISSAN シルビア「NISSAN」スカイライン「NISSAN」

●HONDA CR-X「ホンダ」NSX

●MAZDA RX-7「マツダ」RX-7

●MITSUBISHI ランサー「三菱」ランサー

●SUZUKI エンブレ「スズキ」エンブレ

絶賛発売中!

プレイステーション用ソフト **¥800**

シューティング  
**レイストーム**  
メーカー希望小売価格  
**5,800**円/個



THE BEST バズル  
ボブル2  
メーカー希望小売価格  
2,800円(税別)



**ファイターズ  
インパクト**  
メーカー希望小売価格  
**5,800円**(税別)



スポーツ  
スーパーフットボー  
チャンプ  
メーカー希望小売価格  
**5,800**円(税別)



チャンピオンレスラ  
実況ライブ  
メー一方一希望小売価格  
5,800円(税別)



タイムギャル&  
忍者ハヤテ ひなまつり  
メーカー希望小売価格  
**6,800**円(税別)



東京SHADOW  
週刊金シャブスタジオ  
メーカ一希望小売価格  
8,800円(税別)



1人1台希望小売価格  
**5,800円**(税別)



# 謎の宇宙船で繰り広げられる サスペンスストーリー!!

『ユニバーサルナッツ』の舞台となるのは、未来の宇宙空間に漂う巨大な宇宙船。恒星間フェリーと呼ばれる、動く密室の中の事件を描いたSFアドベンチャーだ。以下に、その魅力的なストーリーを紹介しよう。

人類にとって宇宙旅行が当たり前になった時代。主人公ユイとその従妹妹アイは、高校の夏休みを利用して「銀河系古都巡り」へと旅立っ

た。しかし、その航海途中で巨大隕石群に巻き込まれて、2人の宇宙船はメインエンジンが故障してしまう。なんとか恒星間フェリーに不時着することができた2人だったが、フェリーの中で彼らを迎えたのは、同じように隕石群から避難してきた7人の男女だった。人の気配が途絶え、静まり返った恒星間フェリーの中で、世にも恐ろしい事件が主人公たちを待ち受ける!!

## 1. 親しみやすいシステムが魅力!!



▲未来の証だけあって、妹妹の用語が、いっしょに知らない言葉は「ホルダーシステム」で調べよう。

この「ユニバーサルナッツ」には、ゲーム中の用語をわかりやすく説明してくれる、「ホルダーシステム」が用意されているので、知らない言葉が出てきても安心。また、誤って読み飛ばしてしまったテキストは、「回想モード」で再現できる親切設計になっているのだ。

## ストーリーが分岐!

ゲームの進行に合わせて次々と現れる選択肢。そこでの選択によって、ストーリー展開が大きく変化するのだ!



▲また、面白い食事が残るレストランに……  
▲レイガンで変えられた妹妹の衣装は、船長室に……

## 怪しいのは誰だ!? クセのあるキャラクターを チェックせよ!!

物語の舞台となる恒星間フェリーに閉じこめられたのは、主人公たちを含め8人。フェリーの中で次々に起こる事件の真相は、この中の誰かが知っているはずなのだ。ここではフェリー内に閉じこめられた、ひと癖もふた癖もある人物たちを、紹介していこう。

## 赤毛の不良

常に電磁ナイフを忍ばせ、気に入らないことがあつとそれを振り回す、アブナイ男。



# ユニバーサル UNIVERSAL NUTS



## 2.実力派スタッフが絶力を結集!!



久さんが担当している。さらにユイ役の緑川光さん、アイ役の金月真美さんなど人気声優陣が熱演しているのも魅力!!

スピーディーなシナリオは「週刊少年ジャンプ」誌上で連載されていた人気マンガ「あやつり左近」の原作者、写実庵さんの手によるもの。また、キャラクターデザインは「機動戦士Ζガンダム」など数々の名作TVアニメを手がけた内田順久さんが担当している。



アイ

ユイの1つ年上の従妹で、レイガンの学生チャンプでもある。真実を知りたいというバリバリ言う強気の性格が、災いをもたらすことも……

### 技師

牧師の面影となるフェリーに、1番最初に不審な男。性格は謎解き、心算に特長を持っている。



### 女医

謎解きがトレードマークの女医は、辺境の診療所生まれ。鋭い観察眼で、状況を冷静に分析する。



### 謎の老人

いつも謎をもちて、詮じらっている老人。ユイはこの老人をどこかで見た覚えがあるが……



### ウェリントン

議員をしているウェリントンは、稀少金庫の盗輪探偵キャンペーン中に、黒石事件に巻き込まれる。



### ボディガード

あまりしゃべらないウェリントンのボディガード。この仕事に就く前は警察にいらしたらしい。



### 秘書

ウェリントンの秘書。影のある設定が、どこかなく怪しげな雰囲気を感じさせる。



美しいビジュアルと豪華声優陣の熱演! SSで人気を博したSF仕立てのミステリーアドベンチャーが、満を持してPSに登場だ! スピーディーかつ、謎に満ちたストーリーは、プレイヤーに確かな感動を与えてくれるぞ!!

- 発売日/2月5日
- メーカー/レイアップ
- ジャンル/AVG
- 価格/¥5,800



# ナゾ



指先で、  
グイグイ言わしてやる。



1.28 IN STORES 「Bust A Move」メインテーマソング／守永初美デビューシングル「青空のknife」

2.11 IN STORES 「Bust A Move」オリジナルサウンドトラック

avex traxより発売









アナログコントローラ (SCPH-10000) 対応  
**DUAL SHOCK™**

そのキミ！  
 ぬわぁんと、  
 スレイヤーズが  
 プレイステーションで  
 ブルブルついて、  
 発売されちゃうのだ!!

しかも  
 神坂一監督の  
 完全オリジナル  
 シナリオ  
 なのだ!!



スレイヤーズワールドのキャラクターが、今度はプレイステーションで大暴れた!! デュアルショック対応のうえにミニゲームなんかもふえちゃって、もう、たまりませんな!!



プレイステーション用RPG

# スレイヤーズ るいかる

4月23日発売予定!!  
 予価5800円(税別)

初回特典  
 リナ&ナーガ  
 ピンバッジ



角川書店



※価格はすべて税別です。都合により価格の変更される場合があります。ご了承ください。  
 ※特典——あかいずあかい原白書店(サレ)に東京・SC0738・大阪・03807・1996・発行(書店・ESD)  
 ※「スレイヤーズ」は「PlayStation」の商標(登録)である。©1996年エンターテインメント・ゲーム・ソフト・産業株式会社。





切なさを胸に刻みながら、  
少年は歩き出す…。  
いま、アクションロールプレイングの  
新しい扉が、開かれる。

突然の事故で行方不明となった  
「歌姫」と「音楽家」を救出するために  
14歳の少年「ケイジ」は、危険きわまりない  
旧都市へ、足を踏み入れた。

# FOX JUNCTION

## フォックスジャンクションP

プレイステーション用新世代アクションロールプレイングゲーム

98年4月下旬発売予定・価格5,800円

初回出荷分には特製フォックスジャンクションキャラクターズステッカーの他、  
特製グッズプレゼント応募ハガキを封入！プレミアムグッズを手に入れるチャンスだ!!

### 出演声優陣



ケイジ・高崎一成



ティス・西村ちなみ



シルカ・山口由里子



リリィ・岩男潤子



J.B・池田秀一



同会者・茶風林



ナレション・達磨嵐

ディレクション/須藤春  
キャラクターデザイン/沙島拓実  
脚本/岸橋賢朗・近澤浩和  
音楽プロデューサー/古代祐三  
音楽/川島雄宏

企画制作/株式会社トリップス

●ソフトの内容及び発売日、価格などは変更される場合があります。●トリップスのホームページ(<http://www.trips.co.jp/>)では、最新のゲーム情報をお知らせしています。●「フォックス虎の巻」…話題のフォックスジャンクションのプレミアム特製が1冊の虎の巻になりました。声優陣の裏話など、フォックスジャンクションに関するあらゆる情報がいち早くわかる、この虎の巻をご希望の方は下記までおハガキでどうぞ。  
〒103-0023 東京都中央区日本橋本町4-10-7 大井ビル2F 株式会社トリップス「フォックス虎の巻」係

マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©TRIPS.co./ANCIENT





# ドミノ君を とめなれど。

NO ONE  
CAN STOP  
MADOMINO  
!!!!!!

コップが倒れると、ビルが倒れる(?)いままでもたれもつくらなかった、新システム、「ドミノ連鎖型アクションゲーム」登場!



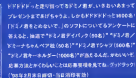
絶賛発売中

■標準価格 5,800円(税別)

このソフトはセブンイレブン、ファミリーマート、サークル、ケイ、サンクス、西園スパーの各店でも販売しております。詳しくは各店にお問い合わせください。

ドミノ君もとめられない勢いでヒット中の「FUNNY GENE」が言うファーストシングル「KICKがカンジン」(「ドミノ君をとめないで」テーマ曲)。In Store Now. MUSIC BENDERS Distributed by KING RECORDS KIDS-75002 ¥1,020 (tax inc.)

ドミノ君  
GOODS  
PRESENT



ねえねえ。ボク、街中を  
めちゃめちゃにしちゃったあ。



ARTDINK



ねえねえ。ボク、街中を  
めちゃめちゃにしちゃったあ。

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び貸貸・転借・レンタル・中古品販売について、これを一切許可してありません。  
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。144時間毎に15分の休憩を推奨に、無理のないプレイをお楽しみください。

“1”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 1996 ARTDINK. All Rights Reserved. キャラクターデザイン © 1997 HAKUHODO Inc. all rights reserved





**NO ONE  
CAN STOP  
MR. DOMINO  
!!!!!!**

ドミノを  
乙女をいど。  
START  
CONTINUE  
Q-UPIN



このソフトはセブンイレブン、ファミリーマート、サークル  
ケイ、サンクス、四国スパーの各店でも販売しております。  
但し、一部店舗においては取り扱いしていない場合がございますので、ご了承ください。

**ドミノ君  
GOODS  
PRESENT**



〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010

株式会社アートディンク





海と大地の振り子が揺れる。

# Neo ATLAS

新世界発見シミュレーションゲーム 1998年2月発売予定 予定標準価格5,800円(税抜)

この地図に、またひとつ未知の世界が描きこまれる。



可能性は現実の中にあり、  
現実可能性を生み出す。  
そう、ここにあるのは、  
あなたが心の中に描いた世界。

暗黒の時代を抜けだし、  
新たな時代を迎えようとしている15世紀。  
あなたは、国王より命を受け、  
世界の未知の領域を探險し、  
この世の真の姿を見極める者だ。

大海を横断し、誰も知らない大陸にたどりつく。

この世界の秘められた謎を解き明かす。

貿易を繰り返し、莫大な富を得る。  
そして、永遠とも思える航海の果て、  
あなたは何を見発するのだろうか？



この世界は万華鏡。  
あなたが信じることは、世界の真実。  
海と大地の振り子が揺れるとき、  
あなただけの“アトラス”に  
真実が描きこまれる。



世界の謎を解き明かせ!! キャンペーン実施! 「Neo ATLAS」の世界に眠る謎を解き明かした方の中から、抽選で豪華賞品をプレゼント!  
※応募方法など詳しくは商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。



ARTDINK

FlipFlop  
Productions



海と大地の振り子が揺れる。

# Neo **A**TLAS

新世界発見シミュレーションゲーム 1998年2月発売予定 予定標準価格5,800円(税抜)

●本ソフトを会社に無断で複製することや貸借・転売・譲渡・中絶・改題等について、これを一切許可してありません。  
●本ソフトの複製・頒布には著作権者及び権利者の同意が必要です。18歳未満に本ソフトの複製を許可しない。無断の複製・頒布を厳禁します。

※「Neo」および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©ARTDINK. All Rights Reserved.



この地図に、またひとつ未知の世界が描きこまれる。



可能性は現実の中にあり、  
現実の可能性を生み出す。  
そう、ここにあるのは、  
あなたが心の中に描いた世界。

暗黒の時代を抜けだし、  
新たな時代を迎えようとしている15世紀。  
あなたは、国王より命を受け、  
世界の未知の領域を探険し、  
この世の真の姿を見極める者だ。



大海を横断し、誰も知らない大陸にたどりつく。

この世界の秘められた謎を解き明かす。  
貿易を繰り返し、莫大な富を得る。  
そして、永遠とも思える航海の果て、  
あなたは何を発見するのだろうか？

この世界は万華鏡。  
あなたが信じることは、世界の真実。  
海と大地の振りが揺れるとき、  
あなただけの“アトラス”に  
真実が描きこまれる。



**世界の謎を解き明かせ!! キャンペーン実施!** 「Neo ATLAS」の世界に隠る謎を解き明かした方の中から、抽選で豪華賞品をプレゼント!  
※応募方法など詳しくは商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。





# 激闘! 180秒。

待てる力をすべてぶつけて激しく闘う。  
あのウルトラマンがまるで特撮映像をそのまま再現したような臨場感で  
フルボリコンの対戦格闘アクションゲームになって  
プレイステーションに登場する。  
アレンジサウンドに集めてハイクオリティなCGムービーが楽しめる他、  
多彩なゲームモードを用意。

## ウルトラマン Fighting Evolution — フライティングエボリューション —

平成10年2月発売予定

■対戦格闘アクション ■予定6,800円(税別)



株式会社 バンプレスト 〒594-8601 大阪府守口市1-230-1 4271 ①バンプレストは100%グループ会社です。  
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●全国約300店舗で販売しています。 ●各店舗は、全て税別となっています。 ●各店舗、イラストと商品が多少異なることがあります。

©内藤プロ  
©BANPRESTO 1998  
「マークおび」PlayStation®は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンプレストグループテレホンサービス  
03-3847-6320 受付時間 10:00-18:00 (月-金) 10:00-17:00 (土・日・祭日)  
03-3847-6320 受付時間 10:00-18:00 (月-金) 10:00-17:00 (土・日・祭日)





# 激闘!



株式会社 バンプレスト 千葉県松戸市栄町1-230-1 〒271 ①バンプレストはバンダイグループの一社です。

●図柄はメーカー商標小売図柄です。 ●全国の有色アパート、スーパーでお求めください。 ●表示図柄は、全て戦前となっております。 ●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。



BANPRESTO



# 180秒。

持てる力をすべてぶつけて激しく闘う。

あのウルトラマンがまるで特撮映像をそのまま再現したような臨場感で

フルポリゴンの対戦格闘アクションゲームになって

プレイステーションに登場する。

アレンジサウンドに響けてハイクオリティなCGムービーが楽しめる他、

多彩なゲームモードを用意。

## ウルトラマン Fighting Evolution

— アドヴァンシング 2Dポリューション —

平成10年2月発売予定

■対戦格闘アクション ■予定8,800円(税別)

©内田プロ  
©BANPRESTO 1998

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンプレストグループテレフォンサービス  
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちら  
受付 10:00~18:00 月~金(土・日・祭日を除く)

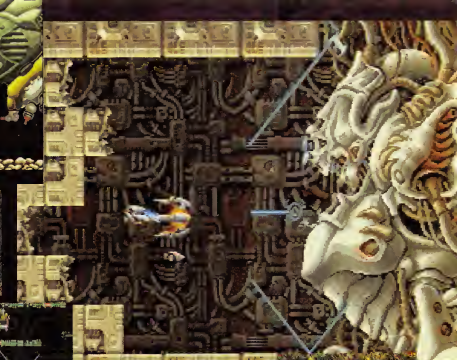
03-3847-6320

電話は  
よく聞か  
せて





マークIIの「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。  
アナログコントローラ (SCPH-1000) 対応  
DUAL SHOCK™ 対応



# あっ「R」だ。

## R・TYPES

### 2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE



アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社  
〒924-0061 石川県松任市福岡町666番地  
ユーザーサポート TEL: 078-277-3803  
ホームページアドレス <http://www.rem.co.jp/>

スタッフ募集中

①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー  
詳しくはお気軽にTEL: 078-277-3800  
担当者までどうぞ

僕らの「R」キャンペーン  
実施中!!

商品の解説書にあるクイズの答えを  
書いて送ろう! 抽選で特製オリジナル  
グッズをプレゼント!

5,800Yen (税別)

CONTENTS

- ◆ R・TYPE / R・TYPE II
- ◆ デジタル限定資料集「R'S LIBRARY」
- ◆ 最新作「R・TYPE 4」ムービー



僕らは「R」を忘れない。





※「マークII」の「PlayStation」は登録商標。ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

アナログコントローラ (SCPH-10001)  
**DUAL SHOCK** 対応



BEAM 34800 HI- 17

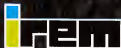


1P- 34800 2P- 17000

あつ

R•TYPES

2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE



アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社  
〒824-0051 石川県松任市南留町656番地  
ユーザーサポート TEL: 076-277-3803  
ホームページアドレス: <http://www.irem.co.jp/>

スタッフ募集中

①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー  
詳しくはお気軽に☎076-277-3800  
担当吉本までどうぞ





# 「R」だ。

僕らの「R」キャンペーン  
実施中!!

商品の解説書にあるクイズの答えを  
書いて送ろう! 抽選で特製オリジナル  
グッズをプレゼント!

**5,800Yen** (税別)

## CONTENTS

- ◆ R・TYPE / R・TYPE II
- ◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
- ◆ 最新作「R・TYPE 4」ムービー



僕らは「R」を忘れない。





制服  
第三弾  
2月20日  
発売

限定  
8300円



過海晶  
通販価格  
45000円



松岡千恵  
通販価格  
53000円



室野明日香  
通販価格  
35000円



七瀬雫  
通販価格  
36000円

センテメンタルコスバ 4月25日六本木ヴェルファールにて開催!

制服購入された方には入場券別紙を差し上げます! 詳しくはゲームズ店にてお聞き下さい

ハイブリッドテレカコレクション



ティルスオフェスティニー

フルー  
スレイカー

ファースト  
キス物語



ひざの上的同居人

ファーストキス物語

ドリーム  
ジェネレーション

ノーマルテレホンカード

ブロッコリー  
ハイブリッド  
カード  
コレクション

1箱10枚入  
ボックス15箱入

2月中旬発売予定



ケンチャク姿  
通販価格9400円



星エタールメモディ  
通販価格5850円



通販価格5850円



通販価格10500円



池袋店 OPEN/11:00-21:00  
TEL/03-3985-3232  
豊洲区 池袋1-28-7 池袋駅西口徒歩3分



京都店 OPEN/10:00-23:30  
TEL/075-255-1770  
下鴨区 京都1-28-7 京都駅西口徒歩3分



新宿店 OPEN/11:00-21:00  
TEL/03-3255-1896  
新宿区 新宿3-15-5 新宿駅西口徒歩3分



秋葉店 OPEN/11:00-21:00  
TEL/03-3255-1896  
千代田区 秋葉原3-15-5 MALLビル



藤沢店 OPEN/11:00-21:00  
TEL/0426-26-9400 (代)  
藤沢市 藤沢1-28-7 藤沢駅西口徒歩3分



秋葉原店 OPEN/10:00-20:00  
TEL/03-6226-8123 (代)  
東京都千代田区外神田1-10-9  
ハイテクランドヒカビル

第一弾残りわずかです!

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円

限定  
8300円



武蔵野の  
通販価格  
42000円



水産みくる  
通販価格  
41000円



綾崎ハル  
通販価格  
51000円



安達紗子  
通販価格  
35000円



通販価格  
35000円



杉原美奈  
通販価格  
42000円



山本るりか  
通販価格  
47000円



保坂まゆみ  
通販価格  
53000円



高井夏穂  
通販価格  
45000円



通販価格  
45000円

トゥルー・  
ラブストーリー  
マウスパッド

左側13人  
右側2人

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円



通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円



通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円



通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円

通販価格15700円





世界のすべてが生きている。  
ライブワールドシミュレーション登場。

ブリガンダイン  
**BRIGANDINE**  
∞ 幻想大陸戦記 ∞



- プレイヤーは、5つの国の中からプレイする国を選び、君主としてフォルセナ大陸統一をめざす。
- プレイヤー国だけでなく、敵国のユニットも戦いと共に成長していく、かつてないダイナミックなゲーム世界が実現。
- 戦いの中繰り広げられる出会い、そして別れ。壮大なドラマが今幕を開ける。
- プレイヤーの行動が世界を変える。ひとつの戦場の勝敗が大陸全土を大きく動かす。生きた世界を舞台に展開する最強のシミュレーションRPG！



それぞれにドラマを捧った100人以上のキャラクターが壮大な物語を展開。



集める、育てる楽しみにあふれた個性豊かなキャラクターとモンスターが全100種類以上！



バトルシーンは美しい3Dポリゴンを表現リアルなスケール感が迫力のバトルを実現！

**ブリガンダイン**  
～幻想大陸戦記～  
オリジナルテレホンカードを  
抽選で**100名**様にプレゼント！

各品パッケージのラベルにある応募券を  
ハガキに貼付し、郵便番号、住所、氏名、年齢、  
職業、電話番号を明記の上、下記住所の  
「ブリガンダイン テレホンカード プレゼント係」  
までお送りください。  
締め切り：1999年4月30日(当日消印有効)  
※当選は発表をもってお伝えさせていただきます。

戦略級シミュレーションRPG 標準価格 5,800円(税抜) 4月2日発売予定

©1998 イースリースタッフ  
\*上“マーク”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

キャラクターデザイン 宝谷昭博 イメージイラスト 結城康博

〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スクウェア イースリースタッフ

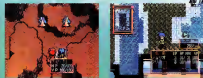




# あの名作RPG「英雄伝説Ⅲ～白き魔女～」が プレイステーションでよみがえる!

プレイステーション版では、  
マップシステムとタクティカルバトルを採用し、  
さらに、61曲のサウンドすべてを再アレンジ!

「白き魔女の伝説」とは!?  
ジュリオとクリスを待ち受ける衝撃の真実とは!?  
永年の名作RPG、堂々の登場!!



**3月発売予定**

標準価格 5,800円(税抜)

©1994,1998 Falcom ©1998 GMF

The Legend of Heroes III

# 白き魔女

もうひとつの英雄たちの物語

そして伝説は詩<sup>うた</sup>いつづける。

The Legend of Heroes III

# 英雄伝説

伝説はここから始まる。

**4月発売予定**

標準価格 5,800円(税抜)

©1990,1997 Falcom ©1998 GMF

SERIES

英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～ 移植決定! 夏発売予定

Falcom

## 2大プレゼントキャンペーン!

先着1000名様に「白き魔女オリジナルフォトスタンド」をプレゼント!

応募方法

「The Legend of Heroes」白き魔女 もう一つの英雄たちの物語」の中にいるアンケートはがきをお送りください。先着1000名様に白き魔女オリジナルフォトスタンドをプレゼント致します。

シリーズ全タイトルをお買い上げの方から法道でバックダッククロックをプレゼント!

応募方法

「The Legend of Heroes」シリーズのマニアにはキャンペーン応募券がついています。タイトルすべての応募券を切り取り、裏表まきに貼付付け、応募地の住所、氏名、年齢、電話番号を記載の上、下記の住所までお送りください。抽選で100名様に、英雄伝説シリーズオリジナルバックダッククロックをプレゼントいたします。

先着：〒101 東京都千代田区神田両国2-12 神田郵便局 GMF ユーザーサポート行

※郵券、応募券の裏表は裏面の裏面を貼ってかえさせて下さい。



販売・販売元 GMF

〒101 東京都千代田区外神田2-17-4

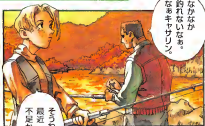
※「マークIII」は「The Legend of Heroes」シリーズの登録商標です。©1998 GMF

GMFユーザーサポート

TEL. 03-3257-2380 [月曜日～金曜日(祝・祭日を除く)] 10:00～17:00



# Miracle JIMこと村田基が自ら監修した、究極のフィッシングゲーム登場!



なかなか釣れないなあ、釣れないうちには釣れないなあ。



そんなときこそこの「バスフィッシングビート」だ!

イラスト: 倉田真実 1997

VIRTUAL FISHING  
EAT  
バスフィッシングビート (入門編)  
3D

バスフィッシングゲーム  
予定標準価格 5,800円 (税抜)  
'98年2月 発売予定

For Japanese Only

プレイステーション 1.1

プレイステーション 1.1

プレイステーション 1.1

プレイステーション 1.1

プレイステーション 1.1

●3Dポリゴン化された広大なフィールドを自由に移動。

●ボートに乗って移動してキャストのポイントを選択。

●釣り感覚をリアルに再現。

## 「バスフィッシングビート」発売記念キャンペーン!

抽選で126名様に「村田基オリジナルグッズ」をプレゼント!

- ロード/村田 基サイン入り ニューズコピーン1591F— 3名
- ルール/村田 基サイン入り ニューメタコウXT— 3名
- JIMジャンパー/ウォーターランド特装— 20名
- ルアー/原田信雄特装 ウォーターソック— 100名

ラベルの①マークの応募券をバザキに封入し、応募の権利、住所、氏名、年齢、性別、職業、郵便番号を記入の上、下記の住所までお送りください。参加—2/23(水)締め切り日。抽選は2/23(水)の抽選です。抽選の結果は発表させていただきます。抽選の結果発表は発表させていただきます。



●Miracle JIMを始めとする魅力的な3人のキャラクターを選択可能。●画面写真は実際のゲーム画面です。





ドジ虎じゃねえば  
デジ虎アートの  
時代なの。

DIGITOLA



学校法人 大矢学園グループ  
都立CG専門学校  
(CG-ARTS協会認定)

代々木アニメーション学院

(社)日本映画テレビ技術協会 (財)日本民間放送連合会 (社)日本放送連合会  
日本映画技術協会 日本映画技術協会 日本映画技術協会 日本映画技術協会

**大阪校 10周年**  
**65 万入学 しかも祝金**

年間学費 65 万円で入学できます。

大阪校もおかばまで10才をむかえました。感謝！大阪校設置のどの学科でも  
【H10年3月までの出願者に10万円贈呈！】

**10万円を贈呈**

さらに2年次は40万円で進級できます。

【大阪校設置学科】

アニメーター科(4年制) デジタルペイント・アーティスト科  
(2年) CGアニメーター科(2年) エンターテインメント・パブル  
スクリプト(2年) コンピュータグラフィックス科(2年) 声優科(2年)

- 新設**
- ゲーム・デザイナー科(2年)
  - アニメ監督コース科(2年)
  - 背景美術監督コース科(2年)

本校は、入学後が忙しくなるが1年55  
24時間、無料で医療健康相談！  
特待生12万円・特待生36万円支給！

見学随時  
無料TEL:03-5455-1111

無料・無料

**夜間部**

平成10年5月東京校・大阪校  
入学受付中

夜間部・専科 / 専攻学科

- デジタルペイント・アーティスト科(2年)
- CGクリエイター科(2年)
- イラスト・グラフィック・デザイン科(2年)
- アニメーター科(2年)
- アニメーション・演出科(2年)
- コミック・イラスト科(2年)

夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

■ 夜間部・専科・専攻

平成10年4月入学学生願書受付中

**入学案内書  
無料**

体験入学・説明会無料開催

**98.74%の実績校**  
良くて安いメディア芸術教育  
新設・改設学科へ全校で65万円入学。

H10年4月 新設(東京校)

- アニメーション監督コース科(2年)
- ゲーム監督コース科(2年)
- デジタルペイント・アーティスト科(2年)
- ライティング・デザイナー科(2年)
- デジタルペイント・アーティスト科(2年)
- エンターテインメント・パブルスクリプト(2年)
- メディア芸術総合学科(2年)

H10年4月 改設

- デジタルペイント・アーティスト科(2年)
- アニメーション監督コース科(2年)
- ゲーム監督コース科(2年)
- エンターテインメント・パブルスクリプト(2年)

マズ見て聞く、それからでも遅くない

● 無料1日体験入学

【東京校】【大阪校】【名古屋校】【福岡校】【札幌校】【札幌校】【札幌校】  
2/18 2/19 2/20 2/21 2/22 2/23 2/24 2/25 2/26 2/27 2/28 2/29 3/1 3/2 3/3 3/4 3/5 3/6 3/7 3/8 3/9 3/10 3/11 3/12 3/13 3/14 3/15 3/16 3/17 3/18 3/19 3/20 3/21 3/22 3/23 3/24 3/25 3/26 3/27 3/28 3/29 3/30 3/31 4/1 4/2 4/3 4/4 4/5 4/6 4/7 4/8 4/9 4/10 4/11 4/12 4/13 4/14 4/15 4/16 4/17 4/18 4/19 4/20 4/21 4/22 4/23 4/24 4/25 4/26 4/27 4/28 4/29 4/30 5/1 5/2 5/3 5/4 5/5 5/6 5/7 5/8 5/9 5/10 5/11 5/12 5/13 5/14 5/15 5/16 5/17 5/18 5/19 5/20 5/21 5/22 5/23 5/24 5/25 5/26 5/27 5/28 5/29 5/30 5/31 6/1 6/2 6/3 6/4 6/5 6/6 6/7 6/8 6/9 6/10 6/11 6/12 6/13 6/14 6/15 6/16 6/17 6/18 6/19 6/20 6/21 6/22 6/23 6/24 6/25 6/26 6/27 6/28 6/29 6/30 7/1 7/2 7/3 7/4 7/5 7/6 7/7 7/8 7/9 7/10 7/11 7/12 7/13 7/14 7/15 7/16 7/17 7/18 7/19 7/20 7/21 7/22 7/23 7/24 7/25 7/26 7/27 7/28 7/29 7/30 7/31 8/1 8/2 8/3 8/4 8/5 8/6 8/7 8/8 8/9 8/10 8/11 8/12 8/13 8/14 8/15 8/16 8/17 8/18 8/19 8/20 8/21 8/22 8/23 8/24 8/25 8/26 8/27 8/28 8/29 8/30 8/31 9/1 9/2 9/3 9/4 9/5 9/6 9/7 9/8 9/9 9/10 9/11 9/12 9/13 9/14 9/15 9/16 9/17 9/18 9/19 9/20 9/21 9/22 9/23 9/24 9/25 9/26 9/27 9/28 9/29 9/30 10/1 10/2 10/3 10/4 10/5 10/6 10/7 10/8 10/9 10/10 10/11 10/12 10/13 10/14 10/15 10/16 10/17 10/18 10/19 10/20 10/21 10/22 10/23 10/24 10/25 10/26 10/27 10/28 10/29 10/30 10/31 11/1 11/2 11/3 11/4 11/5 11/6 11/7 11/8 11/9 11/10 11/11 11/12 11/13 11/14 11/15 11/16 11/17 11/18 11/19 11/20 11/21 11/22 11/23 11/24 11/25 11/26 11/27 11/28 11/29 11/30 12/1 12/2 12/3 12/4 12/5 12/6 12/7 12/8 12/9 12/10 12/11 12/12 12/13 12/14 12/15 12/16 12/17 12/18 12/19 12/20 12/21 12/22 12/23 12/24 12/25 12/26 12/27 12/28 12/29 12/30 12/31

● 学院説明会

【東京校】【大阪校】【名古屋校】【福岡校】【札幌校】【札幌校】  
2/18 2/19 2/20 2/21 2/22 2/23 2/24 2/25 2/26 2/27 2/28 2/29 3/1 3/2 3/3 3/4 3/5 3/6 3/7 3/8 3/9 3/10 3/11 3/12 3/13 3/14 3/15 3/16 3/17 3/18 3/19 3/20 3/21 3/22 3/23 3/24 3/25 3/26 3/27 3/28 3/29 3/30 3/31 4/1 4/2 4/3 4/4 4/5 4/6 4/7 4/8 4/9 4/10 4/11 4/12 4/13 4/14 4/15 4/16 4/17 4/18 4/19 4/20 4/21 4/22 4/23 4/24 4/25 4/26 4/27 4/28 4/29 4/30 5/1 5/2 5/3 5/4 5/5 5/6 5/7 5/8 5/9 5/10 5/11 5/12 5/13 5/14 5/15 5/16 5/17 5/18 5/19 5/20 5/21 5/22 5/23 5/24 5/25 5/26 5/27 5/28 5/29 5/30 5/31 6/1 6/2 6/3 6/4 6/5 6/6 6/7 6/8 6/9 6/10 6/11 6/12 6/13 6/14 6/15 6/16 6/17 6/18 6/19 6/20 6/21 6/22 6/23 6/24 6/25 6/26 6/27 6/28 6/29 6/30 7/1 7/2 7/3 7/4 7/5 7/6 7/7 7/8 7/9 7/10 7/11 7/12 7/13 7/14 7/15 7/16 7/17 7/18 7/19 7/20 7/21 7/22 7/23 7/24 7/25 7/26 7/27 7/28 7/29 7/30 7/31 8/1 8/2 8/3 8/4 8/5 8/6 8/7 8/8 8/9 8/10 8/11 8/12 8/13 8/14 8/15 8/16 8/17 8/18 8/19 8/20 8/21 8/22 8/23 8/24 8/25 8/26 8/27 8/28 8/29 8/30 8/31 9/1 9/2 9/3 9/4 9/5 9/6 9/7 9/8 9/9 9/10 9/11 9/12 9/13 9/14 9/15 9/16 9/17 9/18 9/19 9/20 9/21 9/22 9/23 9/24 9/25 9/26 9/27 9/28 9/29 9/30 10/1 10/2 10/3 10/4 10/5 10/6 10/7 10/8 10/9 10/10 10/11 10/12 10/13 10/14 10/15 10/16 10/17 10/18 10/19 10/20 10/21 10/22 10/23 10/24 10/25 10/26 10/27 10/28 10/29 10/30 10/31 11/1 11/2 11/3 11/4 11/5 11/6 11/7 11/8 11/9 11/10 11/11 11/12 11/13 11/14 11/15 11/16 11/17 11/18 11/19 11/20 11/21 11/22 11/23 11/24 11/25 11/26 11/27 11/28 11/29 11/30 12/1 12/2 12/3 12/4 12/5 12/6 12/7 12/8 12/9 12/10 12/11 12/12 12/13 12/14 12/15 12/16 12/17 12/18 12/19 12/20 12/21 12/22 12/23 12/24 12/25 12/26 12/27 12/28 12/29 12/30 12/31

アート系コンピュータ活性診断  
「キャリアスマップ」  
あなたのアート活動のキャリアスマップを診断！

お問い合わせ先：〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 代々木アニメーション学院

TEL: 03-5455-1111

FAX: 03-5455-1112

E-Mail: yae@infoinfo.infoinfo.co.jp

URL: http://www.digita.co.jp/YAE/

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 代々木アニメーション学院

TEL: 03-5455-1111

FAX: 03-5455-1112

E-Mail: yae@infoinfo.infoinfo.co.jp

URL: http://www.digita.co.jp/YAE/

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 代々木アニメーション学院

TEL: 03-5455-1111

FAX: 03-5455-1112

E-Mail: yae@infoinfo.infoinfo.co.jp

URL: http://www.digita.co.jp/YAE/

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 代々木アニメーション学院

TEL: 03-5455-1111

FAX: 03-5455-1112

E-Mail: yae@infoinfo.infoinfo.co.jp

URL: http://www.digita.co.jp/YAE/

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 代々木アニメーション学院

東京校 原宿校 ひかし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 神津校

**無料オーディション(全問公開)**  
**新人声優・才能発見!!**

デビュー・プロダクション所属99%(ほぼ100%)の代々が  
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。  
お申し込みは下記へ  
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8 DP-1 代々木アニメーション学院  
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





ネットワークRPG最新作、3タイトル。3月より開始!



**NW-RPG**  
NetWorkRPG

ネットワークRPGは、郵便を使って遊ぶRPG。

ゲーム全体での参加者はなんと数千人。いままでのコンシューマーのRPGにはなかった、壮大なスケールの物語が展開していきます。

ホビー・データが今世に紹介する新作ネットワークRPGは、ファンタジー、SF、学園物の3作品。あなたの求めていた物語は、きっとここにありませう。

メインイラスト：安部海津 イラスト：西田

Stellamaris Saga  
約束の地の探検者

目覚めよ！  
《約束の地》に  
導かれた者たち

冒険するなら  
やっぱり  
ファンタジー



メインイラスト：西田 イラスト：松田大秀

CREGULAN



SFネットワークRPGの傑作シリーズ  
最新の第七弾！  
地獄が地上に浮上する

でも、SFも  
いい



メインイラスト：伊藤真実  
イラスト：藤田まゆ



NetworkRPG Heart of MAGIC  
Street Hustle  
ストリート・ハズル〜街の斬道者〜

魔法使いとパートナーを  
組んで魔で遊ぼう！

“Heart of Magic” シリーズ最新作

**ボクたちの夢は、冒険？  
恋？ ヒーローになること？**

現代魔法もの  
なんてのも…

**問い合わせ方法**

応募方法も簡単。ハガキに住所、氏名を書いて下の住所に送るだけ！  
電話・FAXでも受付中！  
※ネットプレスの請求及びゲームの参加は日本国内在住の方に限らせていただきます。  
※画に添手ながら、ネットプレスの請求はお一人様一週限りさせていただきます。

(問い合わせ先)  
〒220-0023 神奈川県横浜市西区平沼1丁目40-17  
モンテベルデ横浜203  
有限会社ホビー・データ ネットプレス「DP2」係  
電話 (045) 323-5320 (平日12:00~19:00)  
FAX (045) 312-8255 (24時間受付)

ネットワークRPG最新作、  
ステラマリス・サガ、ヴァー  
ハラ・ライジング、ストリート  
トハズルの魅力を大特集！



**無料で**  
全部載っている  
ネットプレスを  
プレゼント





# TRUTH…友情の行く先に、真実はある。

大切な人、大切な思い出、大切な心。

ここには守るべきものが、やまほどあります。

そのひとつひとつのすべてを数々の苦勞や喜びの瞬間の中で、

仲間たちと築いた真実の結晶を、決して失わないように。決して手放さないように…

今度は仲間と、守って欲しい。

またひとつ、TRUTHをつかんで欲しい。



友情育成シミュレーション

## 悠久幻想曲 2nd Album

キャラクターデザイン/moo

(代表作にエターナルメモリー、悠久幻想曲)

予約 55,800円(税別)

セガサターン版

2/26発売予定

プレイステーション版

3/26発売予定



© 1997 Starlight Mitty/Media Works Inc.

東京千代田区有明3-1-1 東京VIVAビル

シーエービル TEL:03-773-7063

URL: http://www.mediamworks.co.jp

© 1997 Starlight Mitty/Media Works Inc.

東京千代田区有明3-1-1 東京VIVAビル

シーエービル TEL:03-773-7063

URL: http://www.mediamworks.co.jp

【悠久の小箱  
好評発売中!】

セガサターン版

2/26発売中!

定価 2,980円(税別)

同時  
発売

1998年【悠久幻想曲、桌上カレンダー】

好評発売中 価格800円(税別)





# TRUTH... 友情の行く先に、真実はある。

大切な人、大切な思い出。大切な心。

ここには守るべきものが、やまほどあります。

そのひとつひとつのすべてを数々の苦勞や喜びの瞬間の中で、

仲間たちと築いた真実の結晶を、決して失わないように。決して手放さないように...

今度は仲間と、守って欲しい。

またひとつ、TRUTHをつかんで欲しい。



MEDIAWORKS (株)メディアワークス

東京都千代田区神田花袋1-10-1 東京VYCAビル  
ユーザーサポート TEL 052-773-7353  
URL <http://www.tyobraw.co.jp/>

© 1997 Starlight Memory / Media Works Inc.

SHOGAKU GOSHO 174号 日本放送協会（NHK）「アニメ・マンガ・ゲームの未来」

NEUMANN JAPAN 株式会社 日本放送協会（NHK）「アニメ・マンガ・ゲームの未来」

「アニメ・マンガ・ゲームの未来」は、日本放送協会（NHK）「アニメ・マンガ・ゲームの未来」の登録商標です。





反情育成シミュレーション

# 悠久幻想曲

## 2nd Album

キャラクターデザイン/ moo

(代表作: エターナルメロディ、悠久幻想曲)

予定 各5,800円 (税別)

セガサターン版

2月26日発売予定

プレイステーション版

3月26日発売予定

【悠久の小箱】

セガサターン版  
好評発売中!  
定価 2,980円 (税別)

同時  
発売

1998年「悠久幻想曲」卓上カレンダー  
好評発売中 価格800円 (税別)



アツ〜いクエストに<sup>2929</sup>お応えしちやいましたあ♥電撃王の超H美少女ゲーム増刊

# 電撃姫



## Vol.3

好評発売中!

電撃王3月号増刊  
定価700円(税込)

'97年後半の話題作60タイトルを大紹介!

## 厳選美少女ソフトカタログ

かえるによ・ばによ〜ん／自慰〜オナニー／VIPER F40／追跡者〜ストーカー〜ほか



今度は全ページポスター化!

また  
また

『下級生』『刑クラ』ほか、人気キャラクターが総出演!

## とってもHなイラストギャラリー



## 姫攻略♥

話題の美少女ゲームを徹底攻略

アリスの館4・5・6／Pia♡キャロットへようこそ!!2／肉2

リズム／バーチャコール3 ほか



### 電撃 PlayPC

アニメ、コミック、ゲームファンよ!  
もっとパソコンで遊べ!!

### 電撃Play PC Vol.2

## アニメWWWなみのり大作戦

好評発売中! B5版・定価:本体800円+税 表紙イラスト/赤井孝美

今回はインターネットの大特集! 波乗り法や基礎知識など、インターネットの同人誌的楽しみ方満載!さらに「サクラ大戦データ集」ほか、アニメ、コミック、ゲームのデータベースソフトのミニ特集、もちろんデスクトップ改造講座もある!

好評発売中! 電撃Play PC Vol.1『パソコンアニメ化計画』



©BELL-DA ©バンダイナムコエンターテインメント ©シャープウェアディベロップメント ©アングラ ©ハーベスト

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)  
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/



連載企画! 門井亜矢描き下ろしポスターつき

コミック

# 電撃大王

2月号

1月17日発売 定価620円 税込

仕事から私生活まで、素顔のうたたねひろゆきに迫るロングインタビューが実現! 電撃大王だからできた、ほかには真似のできない特大企画!

好評連載

運命に翻弄される二組の兄妹

来るべき刻は もうすぐそこに ◆リストリス

# LYTHTIS

The Heavly Stand up to The Destiny Tempest  
LYTHTIS THE GALE WALKER

うたたねひろゆき

大王からのビッグなお年玉!  
うたたねグッズ  
豪華プレゼント

直筆サイン入り超レア同人誌から  
オリジナルテレカ、秘蔵のOVA、  
セル画まで一挙大放し!!

元氣! 元気! 連載中!

# To Heart

大人気アニメの  
オフィシャルコミック

高雄 右京 ©Leaf 1997

第2回 勇者王

# ガオガイガー

GAOGAIGAR

構成: 竹田裕一郎 作画: 大森 葵 ©サンライズ 名古屋テレビ



★豪華執筆陣★

蘭宮 涼/せたのりやす+ビトウゴウ/安永航一郎/  
桐嶋たける+中村うさぎ/うるし原智志/西野 司/  
近藤和久+矢立肇・富野由悠季/山下いくと/  
たくま朋正/そうま竜也/富樫・原田将太郎ほか



発行●メディアワークス 発売●主編の友社

お問い合せ先 ● 03-5561-7880 (主編の友社営業部)  
メディアワークスのホームページ: <http://www.mediaworks.co.jp/>



電撃

# ランキング

今号の集計期間  
12月22日～  
1月11日

売り上げ

TOP20

四強激突第1回戦は「チョコボ」が抜け出し、「グランツーリスモ」が猛追

## チョコボの不思議なダンジョン

過去の「ローグ」系タイトルと比べる  
とシステム面は非常に遊びやすいものに  
なっている。だからこぼマサしてしまう  
のかもしれない。

■スクウェア  
■12月23日 ■RPG  
■¥5,800 ■803,295

初登場



## グランツーリスモ

後の派生はとにかくデータじゃなく、セッ  
ティング、走りの流れだけでなく、コン  
セプトカーの曲線的な走りを、キミは  
知っているか?

■SCEI  
■12月23日 ■RCG  
■¥5,800 ■830,313

初登場



## テイルズ オブ デスティニー

王道を突き進む大作ファンタジーRPGだ  
が、簡単なコマンド入力での技の使い  
回しが、アクセントになっている。ミニ  
ゲームも充実!

■ナムコ  
■12月23日 ■RPG  
■¥5,800 ■430,787

初登場



## 桃太郎電鉄7

シリーズ第7弾の新作は、原典同時と  
もいえる内容になっている。新参さよ  
も安定を重視したバランス設定が、定番  
の定番なゆえんかなのねん。

■ハドソン  
■12月23日 ■TBL  
■¥5,800 ■352,093

初登場



## クラッシュバンディクー2 〜コルテックスの逆襲!〜

前作とは違ってステージBGMでセーブで  
きょうになり、A.C.Tが強手な人も、  
ゆくり楽しめるようになった。ここ  
で、ゲームは見た?

■SCEI  
■12月18日 ■ACT  
■¥5,800 ■209,422

前回3



注目! とときめきメモリアル〜forever with you〜

今号のベストゲーム



今回、注目し  
ても20人入りは  
したものの、前  
25位は健闘した  
「とときめきメモ  
リアル」が、今  
回、1位に輝い  
た。これは、  
プレイするど  
う新機軸ユー  
ザーが多いの  
が、大きな理由

6	電車でGO!	■タイトー/12月18日/SLG/121,366	前回1
7	みんなのGOLF	■BCEI/1/月17日/SPG/118,080	前回5
8	るるる〜あ〜開出無き夜露〜十貴士探検隊	■SCEI/12月18日/RPG/160,741	前回7
9	RPGツクール3	■アスキー/11月27日/ETG/86,282	前回10
10	ザ・コンピュータ〜全国チェーン展開大〜	■ヒューマン/12月18日/SLG/86,084	前回16
11	機動戦士Zガンダム	■バンダイ/12月11日/STG/81,786	前回2
12	ぶよぶよSUN 決定版	■コンパイル/11月27日/PZG/80,555	前回11
13	ハイパーオリンピック イン ナガノ	■コナミ/12月18日/SPG/48,004	前回17
14	パイオハザード テレクターズ・カット	■カプコン/8月22日/AVG/48,334	前回12
15	モンスターファーム	■テクモ/12月24日/SLG/48,030	前回20
16	必殺パチンコステーション2	■サンソフト/12月25日/ETG/48,766	初登場
17	マリナー〜君たちが生まれた理由〜	■アーク/12月11日/AVG/48,761	前回4
18	ロックマンDASH〜強の冒険心〜	■カプコン/12月18日/A・RPG/48,658	前回18
19	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	■エニックス/12月23日/AVG/48,470	初登場
20	リリゲア実況ウイニングイレブン3	■コナミ/12月11日/SPG/48,030	前回9

## 21位以下のタイトル

ダービースタリオン (アスキー/7月17日/SLG)  
ギャロップレーサー2 (テクモ/11月20日/R C  
G) 実況パワフルプロ野球'99開幕戦 (コナミ/8  
月29日/SPG) D X人生ゲームBEST (タカラ/3月20  
日/TBL) とときめきメモリアル〜forever with you  
〜(ベスト) (コナミ/12月25日/SLG) ストリー  
トファイターコレクション (カプコン/10月23日/  
対戦ACT) 学校を作ろう!! (ビクターソフト/12  
月18日/SLG) 信長の野望・将星篇 (光栄/11月27  
日/SLG) .....

もくろみTOP10

## パイオハザード テレクターズ・カット



「2」を持ち切れないファンが購入しているのか、常にTOP20以内を維持し続ける「パイオハザード」のこの「テレクターズ・カット」には「2」の続編ががついてるので、予言には最中だった?



## 前 判

## TOP 20

號者人

## TOP 10

移|植|系

## 最終回

TOP3はこれに発表目録!!

へんてん人々? 占め未だ無き

「新」の総合TOP10女のだい

1	パイオハザード2 ■カブコン/1月23日/AVG/24.021	前位 2
2	ゼ/キアス ■スクウェア/2月11日/ RPG/20.071	前位 1
3	パラサイト・イヴ ■スクウェア/3月18日/ RPG/18.893	前位 3
4	ドラゴンクエストⅥ ■エニックス/未定/ RPG/18.856	前位 5
5	悠久幻想曲2nd Album ■メディアワークス/2月25日/SLG/18.659	前位 4
6	鉄拳3 ■ナムコ/春予定/対戦ACT/18.414	前位 12
7	ノエル〜ネージュ ■パイオニア/2月/28日/ETC/18.353	前位 6
8	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス/3月下旬/ RPG/17.419	前位 7
9	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ/未定/ RPG/17.260	前位 16
10	双界譚 ■スクウェア/春予定/ ACT/16.932	前位 9
11	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 ■SNK/春予定/対戦ACT/16.774	初 登場
12	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2のファンタジ ■コナミ/2月19日/AVG/16.742	前位 13
13	ときめきメモリアル2 ■コナミ/未定/SLG/14.454	前位 19
14	チョコQ3 ■タカラ/2月18日/ RPG/13.774	位 登場
15	機雲召喚〜プリンセス オブ ダークネスⅡ ■ゲーム誌/春予定/ S・ RPG/13.434	新 登場
16	X-MEN VS STREET FIGHTER EX1対決 ■カブコン/2月25日/対戦ACT/13.129	前位 15
17	バンド・ブレード3 ■スクウェア/3月12日/ ACT/12.545	初 登場
18	ツインビーRPG ■コナミ/2月25日/ RPG/12.516	新 登場
19	ボンバーマンワールド ■バンダイ/1月26日/ ACT/12.355	初 登場
20	スエストラルダー〜 ■アタリ/2月26日/1月25日/ RPG/12.323	前位 20

1	ファイナルファンタジーVII 発売スケジュール：37年1月31日/RPG/21,743	映画 1
2	ファイナルファンタジーリマスター 発売スケジュール：38年1月31日/S-FPG/8,285	映画 2
3	テイルズ オブ デスティニー 発売スケジュール：38年12月2日/RPG/7,055	漫画 3
4	バイオハザード 発売スケジュール：38年3月29日/AVG/5,607	映画 4
5	女神異聞録ペルソナ 発売スケジュール：38年5月20日/RPG/3,336	映画 5
6	悠久の断章 発売スケジュール：38年10月20日/SLG/3,336	映画 6
7	サガ フロンティア 発売スケジュール：37年11月1日/RPG/3,464	映画 7
8	ワイルドアームズ 発売スケジュール：38年12月2日/RPG/3,367	映画 8
9	ときめきメモリアルForever with you 発売スケジュール：38年10月13日/SLG/2,323	音楽 9
10	タービースタリオン 発売スケジュール：37年12月13日/SLG/2,520	映画 10

- 1 『スレイヤーズ』シリーズ  
元祖! 元祖! 日本の魅力が炸裂! P.581/595
- 2 『スーパーロボット大戦』シリーズ  
懐かのロボットが盛り込み! P.573/575
- 3 『ドラゴンクエスト』シリーズ  
食来から1年……1年足らず! P.488/497
- 4 『サクラ大戦』シリーズ  
SSの看板タイトルもやり直さず? P.487/50
- 5 『ファイナルファンタジー』シリーズ  
『Ⅶ』から1年……次作はいつ? P.312/318
- 6 『新世紀エヴァンゲリオン』シリーズ  
ついに再発の再編決定された! P.285/47
- 7 『博愛バニア』シリーズ  
ドット絵対戦格闘の最高峰!! P.272/277
- 8 『同級生』シリーズ  
恋人を元維持し続ける恋愛SLG P.242/247
- 9 『劇画烈伝』シリーズ  
田舎にはありか……なぜかな? P.240/247
- 10 『デイルズ オブ ファンタジア』  
タイトルを変えて、再編発表! P.215/216

## ランキング・チェック

かたのいへ語者は「そろそろだ」と思っているかもしれないが、改めて精査すればランゲンの発表は前記となる(Vol.34から、語学アンケートの項目に「移居希望がない」とし、その本発表から早や3年経過、国内100万戸を出回しを完了した。初期のSCE10のキャッチコピーではないが)「すべての国はここに集まる」といっても過言はないような状況がある。そんな現状では、移居希望ランゲンの発表もあり意味がないのではないだろうか。そう思うと、終わることには、黒い旗、黒い旗にしてくれたみなさん、どうもありがとうございましょう。もちろん、まだまだ移居が決定していない気鋭シリーズもあり、すでに移居が決定されないものもある。移居希望のイラストが1年は今後も受け付けていくので、どんなにおくりください。

というわけで最終回の今回は、創刊号からVol.52までの読者アンケートを元に、移植希望の総合TOP10をまとめてみた。すでに移植が決まったものもあれば、発表されたものもある。また、シリーズものは各タイトル別

でなく、全タイトルがポイント獲得していることを表す「F」や「歴代傑作」など各タイトルに、ほぼ均等にポイントが与えられている。その結果、堂々第1位に輝いているのは、前号掲載作品で移植決定を告知した「スレイヤー」シリーズ、第2位には「スライヤーズ各タイトルがある一定以上のポイントを集めた」「スライヤーズ各タイトル」シリーズ、第3位が「ドラゴンクエスト」シリーズとなった。「ドラッグ」や「F」の星は、発売の優先度関係しているようだ。つまり、先に発表された「F」は、それと並ぶ各タイトルの格を越えることができなかつたのだろう。ちなみに「F」と「ときめき」は本誌記事の移植決定を告知していない。移植希望ランキングには当然入っていない。

さて、これ以外のランキングには、それほど大きな動きはなかった。特筆すべきは、売り上げランキングで第3位の『タイلز〜』が、読者人気でも初登場第3位となったことくらいだろうか。

「1997～1998 年末年始PS市場を追求!」といっても、もう誰の目にも明らかなのは、この年末年始は12月23日に発売された4本のビッグタイトルが主役だったということ。結果は、左ページにあるように「チョコボの不思議なダンジョン」「クラウン・リースモ」「ティルス オブ デスティニー」「桃太郎電鉄7」という順位に着

書いたわけだが、ポイント数にはけっこうはつきりとした差がついた。ちょっと皮肉な気がするが、PS本体発売以来、毎年年末にはRPGを発売してきたナムコが今年はRPGを出し、その代わり、というわけではないが「SCE」がはじめて発売したシリアスなRPG「グランツーリスモ」が「ディルズ」を押さえた。また、

「グランツーリスモ」のメロイところは、今回の集計期間内に品番整理を起こしてしまい、十分な枚数が販売できなかったのではないかと悲観せざるを得ないところだ。年末年始のタイトルが定て込む時期になると、十分な生産ができていればと思うと、もったいない気持ちにもなる。今後のチャートアクションに注目しよう。ライバルたちを併せて第1位に食い込めた「テヨコバ」の強みは、一にも二にも「FF」のキャラを主役にしたことであるが、コンビニ、一般流通の別を問わず、どちらでも非常によく売れたようだ。「鉄腕」は、やはりハードナシのことが少ないために、どうしても最初から確定的に売れるということではなかった。「グランツーリスモ」同様、今後のチャートアクションに注目しよう。



# NEWS STATION

**1月30日**とれたての情報をお届けするニュースステーション。今回もホットな情報満載!!



## 『バラッパ』がミリオンセラーで大はしゃぎ!

バラッパバラッパ NEW YEAR LIVE PARTY

待望の『バラッパ2』制作発表もあり? クラッシュもゲストで登場した、超興奮の新年ライブが開催されたぞ!

「バラッパバラッパ」がまもなく累計出荷で100万枚を突破! これを記念した「バラッパバラッパ NEW YEAR LIVE PARTY」が、1月8日に東京の赤坂BLITZで行われたぞ。この日の東京は大雪だったが、招待された500名のバラッパファンで会場は超満員。改めて「バラッパ」人気の高さを知ることができた。ステージは、まず「バラッパ」生みの親、松浦雅也氏とバラッパの新年の挨拶でスタート。バラッ

パダンサーズによるダンスライブやレアグッズが手に入るお年玉抽選会、生のラップをバクにして行うゲーム大会などがあり、会場内は常にノリノリ状態だったぞ。さらに待望の「バラッパ2(仮)」の制作開始も宣言され、ファンにとってハッピー・大満足の1時間だったのだ。



▲この日の東京は記録的な大雪で、会場周辺は一面雪景色に。



▲バラッパが親も、クラッシュも一緒に「バラッパ2(仮)」の制作発表に登場した。

### 出演者も超豪華

前回の松浦雅也氏を始め、タマネキ先生とジョー・テン役のラッパー、RYU氏、ニワトリ先生役のミッキー・パーク氏など、出演者も超豪華。また、キャラクターデザインのリドニー・グリーンブラット氏もVTRで登場し、喜びの声を伝えていたぞ。



▲スクリーンに映し出されているのはタマネキ先生とジョー・テン役のラッパー、RYU氏。

### さらに『バラッパ2(仮)』の情報も!

「昨年は『クラッシュ2』も発売されたのに……、なんて声も聞きますが、こんな話も飛びだしたトークライブ。だが『バラッパ2(仮)』の制作について、松浦氏本人の口から開始宣言を聞くことができた。正式な情報も近日中にお伝えできるはずだ。



▲「バラッパ2(仮)」の制作発表の様子。



## ウルトラマンがボクらの編集部に来て来た!!

ウルトラマン訪問&読者プレゼント

M78星雲からやってきた、光の戦士が編集部を表敬訪問!



### 超一品、ウルトラマンのサインをゲット!

彼の母国語で「ウルトラマン」とはこう書く! うれしい。無多に手に入らないこのサインを本誌の読者2名様にはプレゼント! 詳しくはP147を見てね。



去る1月9日、ウルトラマンが本誌編集部を訪れたぞ。これは2月19日発売の対戦ACT「ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION」のキャンペーンのため、最前線さまざまな人が出入りする編集部も、異星のヒーローが訪問してくるのは初めてとあって、編集部全員、やや緊張した面持ちで迎えたのだ(笑)。しかし握手やサインなどに応じてくれるやさしい態度に、最後にはすっかり仲良くなり、別れ際はみな悔しさを惜んじていたぞ。



## ジャケットは2種類存在する!!

「ブロードブレード」予約キャンペーン2月5日から

### 予約した店によって異なるジャケット、キミはどちらにする?

期待のチャンバラ対戦格闘「ブロードブレード」(スクウェア)の発売日が3月12日に決定したぞ! 前作はコンビニ専用ソフトとしては最高の41万本というセールスを記録したが、『2』ではコンビニにももちろん、玩具店・量販店での販売も決定。一躍購入しやすくなったのだ。さらに2月5日から予約キャンペーンもスタートする。これは、予約した店によって「コンビニ」か「玩具店・量販店」異なるホログラフィック仕様のオリジナルジャケットがプレゼントされというものだが、キミはどちら?

### ゲーム買うならコンビニ派

コンビニ派のアナタには、書籍類タイプがプレゼントされる。嵐門、真実、前門の3人がデザインされているぞ。

### ゲームはゲームショップ派

玩具店・量販店などで予約すると、絶版完売タイプになる。嵐、真五郎、寒雲がデザインされたジャケットだ。

数には限りがあるので要注意!





## アーケードから誕生したアーティスト!! 朝倉ゆかりのミニアルバム第1弾が登場

Sugar Cubee 2月18日発売予定

デビューシングル「Tsubasa」もヒット! 朝倉ゆかりの初アルバムが出るぞ!



▲今回収録されている新曲は、彼女ら4人で作曲にチャレンジしている朝倉ゆかりの曲。

歌声通りの元氣娘!

全国のゲームセンターで話題沸騰のオーディションゲーム「スタアオーディション」(ナムコ)。これを使って96年の夏に行われたイベント、「ザ・ビッグオーディション」で見事合格してデビューした、朝倉ゆかりちゃんのファーストミニ・アルバムが2月18日にリリースされるぞ。TV東京系で好評放映中のアニメ「バトル

アスリテス 大運動会」のOPテーマ「Tsubasa」もヒットし、密かに注目している読者も多いことだろう。今回のミニ・アルバムには全7曲を収録。ボーナストラックとして「Tsubasa」も入っているぞ。アーティスト朝倉ゆかりのキュートな魅力が満載のこのCD、今後活躍が期待される彼女だけに要チェックだ!



Sugar Cubee

▶ 2月18日発売予定  
▶ ¥2,243 (税込)  
▶ キティレコード



## 日本一の「ボンビー」 決定戦in日本武道館

環太平洋ボンビー大賞

俺より不幸な奴に会いに行く(大会開催!)

ハドソンの人気TBL「桃太郎電鉄」の発売記念で実施された、「環太平洋ボンビー大賞」の発表が、昨年末日本武道館でドカンと行われたぞ。新聞等でも話題になったこの企画は、笑える賞金体験を募集し、最も「ボンビー」だと認められた「幸運な?」人に賞金百万円を贈るというもの。12,000通以上の応募の中からみこ



▲丹下桜や松本梨沙も参加した「白白歌合戦」も盛り上がったぞ!

大賞には100万円?

と大賞に輝いたのは渡辺健蔵さんの不幸体験。「生涯、一度でもいいからスキヤキが食べたい」の一文に、みなで涙を流したのでした。

▲賞金の100万円まで100円まで、応募者はなんと60kg! お持ち帰りした……らしい!



## 國府田マリ子が映画に初挑戦!

Looking For 3月中旬公開予定

この春、彼女が新たな感動を僕たちに。初主演映画が3月中旬よりロードショー。

声優、ラジオパーソナリティ、シンガーと、多彩な活動で僕らを楽しませ

てくれる國府田マリ子さんが今度はい「役者」としてスクリーンデビューを果たす。3月に公開される「Looking For」を一言でいえば「文藝探しのロードムービー」。涙あり、笑いあり、ライブシーンありのスクリーンの中で、彼女ははつと主役と主人公・赤澤淳役を演じている。彼女の新しい魅力を発見できるこの作品、観ないに絶対損だぞ!



と、この映画に出演している国府田マリ子さんの写真が載っています。

## プレゼントも!

1stアルバムの発売を記念して、キティレコードより彼女のサイン入り色紙がプレゼントされるぞ。詳しくは本誌P.147のプレゼントコーナーを見てね!



## ZUNTATAの2月新曲は 「G-タライアス」

音楽CD G-タライアス 未・来・先・ア 2月18日発売予定

究極の混合生命(キメラ)音楽を聞け!

PSへの移植も決まり、期待の高まる「G-タライアス」。この人気を受け、本作品のアレンジアルバムである「G-タライアス 未・来・先・ア」が早くもZUNTATA RECORDSより登場! オリジナル曲から5つのテーマをピックアップし、榊原UNA氏に氏によるリミックス・アレンジ方式で収録されているぞ。「G-タライアス」の独特の世界観がさらに広がることうけ合いのアルバムだ!



G-タライアス  
未・来・先・ア

▶ 2月21日発売予定  
▶ ¥2,429+税  
▶ タイター

# SONY



AVコードレスシステム (FV-TR1K 標準価格12,000円(税別))

## AVコードレスシステム

● 録音と音声を送信。コードなしでいつでもプレイ。● テレビから離れて楽しめる(最大伝送距離約5m) ● コードレスでも高画質・高音質 ● ビデオカメラなどほかのAV機器でも使える ● 信号切れによるノイズをカットするノイズ抑制機能。

value up





# 金色に輝く「チョコQコイン」と「オリジナルチョコQ」が当たる!

チョコQ 3「QQQ(サンキュー)」キャンペーン

ここでも入手出来ない「オリジナルチョコQ」を毎月333(計999)名様に!

タカラの人気RPG最新作「チョコQ 3」(2月19日発売)で、うれしいキャンペーンが実施される。1つは初回特典の「チョコQコイン」、もう1つは「オリジナルチョコQ」が当たるという。この「オリジナルチョコQ」はゲーム中でコインを100枚、ボディーを100台そろえるとそれぞれに出現する「シークレットナンバー」を調べれば、合計999名様に当たる。応募のしめ切りは5月29日(消印有効)。まずはソフトの購入だ!



▲コインはチョコQにセットして遊ぶのだ!

## 『チョコQ 3』

- ▶2月16日発売
- ▶¥5,800(予)
- ▶タカラ(キャンペーン応募方法は、ソフトに封入)



# 応募しめ切りは明日、1月31日だ!

『幻世虚舞 晴雲機導弾』スコアアタックコンテスト

最後のスコアランキングをチェック! キミのスコアが、ひとつとして……?!

## 精霊機導弾 スコアアタックコンテスト

- 第1位 27,874,570 (岡山県/賀さん)
- 第2位 27,845,000 (東京都/250さん)
- 第3位 27,005,100 (千葉県/愛蔵さん)
- 第4位 24,241,000 (兵庫県/伊藤さん)
- 第5位 21,657,810 (大宮市/松田さん)

351  
5



## 豪華賞品も!

▲成績優秀者には、特製アタッシュケースをはじめとする、豪華賞品が多数用意されている。(応募先は例外にあり)

ファンタジックな演出と、独特な世界観が話題を呼んでいるガンSTG、『精霊機導弾』。64号等でも告知した、スコアアタックコンテストの最新情報をお届けしよう。いやはや超人的なスコアだが、万が一、キミのほうが上、なんてことがあったら、急いで応募しよう。なにせしめ切りは明日ですから。ほかでは手に入れることのできない、オリジナルグッズが手に入るこのチャンス、応募するなら大急ぎで!!



# 移植決定とともに、人気再燃!

ポケットファイター 稼働中—

PS移植決定とともにアーケードでの人気も、再び盛り上がっているぞ!



カブコン対戦格闘の人気キャラがSDになって登場する、コミカル対戦格闘「ポケットファイター」。P S移植決定はすでにお伝えした通りだが、それを受けて、今またアーケードでの人気が再燃しているのだからつて「鉄拳」同様、P S移植のブレイク効果は、確かにあるようだ。



▲ゲームを楽めることでパワーアップする「レベルアップシステム」をはじめ、新要素が満載!



PS版今春発売決定!!

コンボを決めろ!



モニター画面

TV画面

PS GIGA Paint

バンサーソフトウェア  
PANTHER SOFTWARE INC.  
TEL.03-3798-2760 (製品お問い合せ)  
FAX.03-3798-2286

描きながら3Dビデオモニターで、すぐ確認。

DTL-H201A 対応、ロスタイム「ゼロ」のピクセルエディットツール





# 個人教授

La Leçon Particulière

プレイステーション版

育成&恋愛  
シミュレーション

'98年春  
発売予定!

## 彼女の部屋の扉が開く。 それから始まる 新しいレッスン。

大学2年の春、ふとしたきっかけで始めた家庭教師のアルバイト。

それが、僕と彼女の出会いだった...

豊富なグラフィックとフルボイスによるいきいきとした感情表現をはじめ

ディテールにまでこだわったストーリーに、

いつも新しい驚きと発見が待っています。

多様な少女たちとの一年間、あなたの意思だけが、

彼女たちの夢や想いを紡ぐことができるのです。



星 汐路 (声: 宮崎あおい)  
西村 菜々子 (声: 宮崎あおい)  
千原 ちひさ (声: 宮崎あおい)  
山代 寿希 (声: 宮崎あおい)





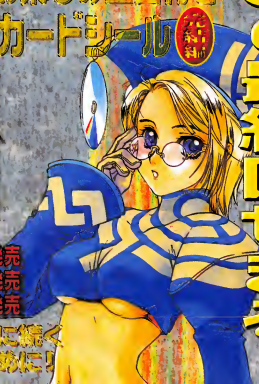


# 次号(2月13日) 3号連動お楽しみ企画付き メモリーカードシール

「DPS 3周年記念、宇宙一計画・作戦その6もついに大詰め! これまで題に包まれていた3号連動お楽しみ企画をプレゼント付きメモリーカードシールが特装です! メモリーカードシールだけでもワクワクなのに……さらに倍その8倍って感じのこの企画! 絶対他にはマネできません! そしてさらに! その中にはD6、3月ソフトラッシュ直前で新装版『電撃のVol. 69』と、電撃PSは手を休めません! 春に向かって命がけ、貴方の小さな疑問を大バッチリ解消してみせます!

電撃PlayStation Vol. 67 2月13日発売  
電撃PlayStation D6 Vol. 68 2月25日発売  
電撃PlayStation Vol. 69 2月27日発売

すべてはD6、そしてその後に続く  
電撃プレイステーションのために!



# 宇宙一計画作戦その6最終回せまる!









HUMAN ENTERTAINMENT  
**HUMAN**

デュアルホラーアドベンチャー

# CLOCK TOWER GHOST HEAD

クロックタワー ゴーストヘッド

もう、逃げるだけでは生き残れない……  
大ヒット作「クロックタワー2」のシステムに斬新な新要素をプラス！  
1998年3月、未知なる恐怖が日本全土を襲う！

※1998年1月現在 ホラーアドベンチャー初の「デュアルショック」対応！

## 1998年3月発売予定！

●プレイステーション3000-4000 ●JLPS 01290 ●プレイ人数(1人) ●メモリーカード(1ブロック) ●デュアルショック/プレイステーションマウス対応 ●定価5,800円(税別)

ゲームエンジン株式会社 〒110 東京都台東区寿4-4-43 電話【ヒューマンエンタテインメント】0422-76-7790 ホームページアドレス <http://www.human.co.jp>

このゲームには協力シーンやクロススクリーンが盛り込まれています。  
\*「マウス」が不要な「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©HUMAN 1998

開発スタッフ 原田 隆雄 監修 1.プログラマー 2.0Gデザイナー (20・30) エグゼクティブサウンドクリエーター 3.クリエーター 監修 スクールの専任講師 4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000.1001.1002.1003.1004.1005.1006.1007.1008.1009.1010.1011.1012.1013.1014.1015.1016.1017.1018.1019.1020.1021.1022.1023.1024.1025.1026.1027.1028.1029.1030.1031.1032.1033.1034.1035.1036.1037.1038.1039.1040.1041.1042.1043.1044.1045.1046.1047.1048.1049.1050.1051.1052.1053.1054.1055.1056.1057.1058.1059.1060.1061.1062.1063.1064.1065.1066.1067.1068.1069.1070.1071.1072.1073.1074.1075.1076.1077.1078.1079.1080.1081.1082.1083.1084.1085.1086.1087.1088.1089.1090.1091.1092.1093.1094.1095.1096.1097.1098.1099.1100.1101.1102.1103.1104.1105.1106.1107.1108.1109.1110.1111.1112.1113.1114.1115.1116.1117.1118.1119.1120.1121.1122.1123.1124.1125.1126.1127.1128.1129.1130.1131.1132.1133.1134.1135.1136.1137.1138.1139.1140.1141.1142.1143.1144.1145.1146.1147.1148.1149.1150.1151.1152.1153.1154.1155.1156.1157.1158.1159.1160.1161.1162.1163.1164.1165.1166.1167.1168.1169.1170.1171.1172.1173.1174.1175.1176.1177.1178.1179.1180.1181.1182.1183.1184.1185.1186.1187.1188.1189.1190.1191.1192.1193.1194.1195.1196.1197.1198.1199.1200.1201.1202.1203.1204.1205.1206.1207.1208.1209.1210.1211.1212.1213.1214.1215.1216.1217.1218.1219.1220.1221.1222.1223.1224.1225.1226.1227.1228.1229.1230.1231.1232.1233.1234.1235.1236.1237.1238.1239.1240.1241.1242.1243.1244.1245.1246.1247.1248.1249.1250.1251.1252.1253.1254.1255.1256.1257.1258.1259.1260.1261.1262.1263.1264.1265.1266.1267.1268.1269.1270.1271.1272.1273.1274.1275.1276.1277.1278.1279.1280.1281.1282.1283.1284.1285.1286.1287.1288.1289.1290.1291.1292.1293.1294.1295.1296.1297.1298.1299.1300.1301.1302.1303.1304.1305.1306.1307.1308.1309.1310.1311.1312.1313.1314.1315.1316.1317.1318.1319.1320.1321.1322.1323.1324.1325.1326.1327.1328.1329.1330.1331.1332.1333.1334.1335.1336.1337.1338.1339.1340.1341.1342.1343.1344.1345.1346.1347.1348.1349.1350.1351.1352.1353.1354.1355.1356.1357.1358.1359.1360.1361.1362.1363.1364.1365.1366.1367.1368.1369.1370.1371.1372.1373.1374.1375.1376.1377.1378.1379.1380.1381.1382.1383.1384.1385.1386.1387.1388.1389.1390.1391.1392.1393.1394.1395.1396.1397.1398.1399.1400.1401.1402.1403.1404.1405.1406.1407.1408.1409.1410.1411.1412.1413.1414.1415.1416.1417.1418.1419.1420.1421.1422.1423.1424.1425.1426.1427.1428.1429.1430.1431.1432.1433.1434.1435.1436.1437.1438.1439.1440.1441.1442.1443.1444.1445.1446.1447.1448.1449.1450.1451.1452.1453.1454.1455.1456.1457.1458.1459.1460.1461.1462.1463.1464.1465.1466.1467.1468.1469.1470.1471.1472.1473.1474.1475.1476.1477.1478.1479.1480.1481.1482.1483.1484.1485.1486.1487.1488.1489.1490.1491.1492.1493.1494.1495.1496.1497.1498.1499.1500.1501.1502.1503.1504.1505.1506.1507.1508.1509.1510.1511.1512.1513.1514.1515.1516.1517.1518.1519.1520.1521.1522.1523.1524.1525.1526.1527.1528.1529.1530.1531.1532.1533.1534.1535.1536.1537.1538.1539.1540.1541.1542.1543.1544.1545.1546.1547.1548.1549.1550.1551.1552.1553.1554.1555.1556.1557.1558.1559.1560.1561.1562.1563.1564.1565.1566.1567.1568.1569.1570.1571.1572.1573.1574.1575.1576.1577.1578.1579.1580.1581.1582.1583.1584.1585.1586.1587.1588.1589.1590.1591.1592.1593.1594.1595.1596.1597.1598.1599.1600.1601.1602.1603.1604.1605.1606.1607.1608.1609.1610.1611.1612.1613.1614.1615.1616.1617.1618.1619.1620.1621.1622.1623.1624.1625.1626.1627.1628.1629.1630.1631.1632.1633.1634.1635.1636.1637.1638.1639.1640.1641.1642.1643.1644.1645.1646.1647.1648.1649.1650.1651.1652.1653.1654.1655.1656.1657.1658.1659.1660.1661.1662.1663.1664.1665.1666.1667.1668.1669.1670.1671.1672.1673.1674.1675.1676.1677.1678.1679.1680.1681.1682.1683.1684.1685.1686.1687.1688.1689.1690.1691.1692.1693.1694.1695.1696.1697.1698.1699.1700.1701.1702.1703.1704.1705.1706.1707.1708.1709.1710.1711.1712.1713.1714.1715.1716.1717.1718.1719.1720.1721.1722.1723.1724.1725.1726.1727.1728.1729.1730.1731.1732.1733.1734.1735.1736.1737.1738.1739.1740.1741.1742.1743.1744.1745.1746.1747.1748.1749.1750.1751.1752.1753.1754.1755.1756.1757.1758.1759.1760.1761.1762.1763.1764.1765.1766.1767.1768.1769.1770.1771.1772.1773.1774.1775.1776.1777.1778.1779.1780.1781.1782.1783.1784.1785.1786.1787.1788.1789.1790.1791.1792.1793.1794.1795.1796.1797.1798.1799.1800.1801.1802.1803.1804.1805.1806.1807.1808.1809.1810.1811.1812.1813.1814.1815.1816.1817.1818.1819.1820.1821.1822.1823.1824.1825.1826.1827.1828.1829.1830.1831.1832.1833.1834.1835.1836.1837.1838.1839.1840.1841.1842.1843.1844.1845.1846.1847.1848.1849.1850.1851.1852.1853.1854.1855.1856.1857.1858.1859.1860.1861.1862.1863.1864.1865.1866.1867.1868.1869.1870.1871.1872.1873.1874.1875.1876.1877.1878.1879.1880.1881.1882.1883.1884.1885.1886.1887.1888.1889.1890.1891.1892.1893.1894.1895.1896.1897.1898.1899.1900.1901.1902.1903.1904.1905.1906.1907.1908.1909.1910.1911.1912.1913.1914.1915.1916.1917.1918.1919.1920.1921.1922.1923.1924.1925.1926.1927.1928.1929.1930.1931.1932.1933.1934.1935.1936.1937.1938.1939.1940.1941.1942.1943.1944.1945.1946.1947.1948.1949.1950.1951.1952.1953.1954.1955.1956.1957.1958.1959.1960.1961.1962.1963.1964.1965.1966.1967.1968.1969.1970.1971.1972.1973.1974.1975.1976.1977.1978.1979.1980.1981.1982.1983.1984.1985.1986.1987.1988.1989.1990.1991.1992.1993.1994.1995.1996.1997.1998.1999.2000.2001.2002.2003.2004.2005.2006.2007.2008.2009.2010.2011.2012.2013.2014.2015.2016.2017.2018.2019.2020.2021.2022.2023.2024.2025.2026.2027.2028.2029.2030.2031.2032.2033.2034.2035.2036.2037.2038.2039.2040.2041.2042.2043.2044.2045.2046.2047.2048.2049.2050.2051.2052.2053.2054.2055.2056.2057.2058.2059.2060.2061.2062.2063.2064.2065.2066.2067.2068.2069.2070.2071.2072.2073.2074.2075.2076.2077.2078.2079.2080.2081.2082.2083.2084.2085.2086.2087.2088.2089.2090.2091.2092.2093.2094.2095.2096.2097.2098.2099.2100.2101.2102.2103.2104.2105.2106.2107.2108.2109.2110.2111.2112.2113.2114.2115.2116.2117.2118.2119.2120.2121.2122.2123.2124.2125.2126.2127.2128.2129.2130.2131.2132.2133.2134.2135.2136.2137.2138.2139.2140.2141.2142.2143.2144.2145.2146.2147.2148.2149.2150.2151.2152.2153.2154.2155.2156.2157.2158.2159.2160.2161.2162.2163.2164.2165.2166.2167.2168.2169.2170.2171.2172.2173.2174.2175.2176.2177.2178.2179.2180.2181.2182.2183.2184.2185.2186.2187.2188.2189.2190.2191.2192.2193.2194.2195.2196.2197.2198.2199.2200.2201.2202.2203.2204.2205.2206.2207.2208.2209.2210.2211.2212.2213.2214.2215.2216.2217.2218.2219.2220.2221.2222.2223.2224.2225.2226.2227.2228.2229.2230.2231.2232.2233.2234.2235.2236.2237.2238.2239.2240.2241.2242.2243.2244.2245.2246.2247.2248.2249.2250.2251.2252.2253.2254.2255.2256.2257.2258.2259.2260.2261.2262.2263.2264.2265.2266.2267.2268.2269.2270.2271.2272.2273.2274.2275.2276.2277.2278.2279.2280.2281.2282.2283.2284.2285.2286.2287.2288.2289.2290.2291.2292.2293.2294.2295.2296.2297.2298.2299.2300.2301.2302.2303.2304.2305.2306.2307.2308.2309.2310.2311.2312.2313.2314.2315.2316.2317.2318.2319.2320.2321.2322.2323.2324.2325.2326.2327.2328.2329.2330.2331.2332.2333.2334.2335.2336.2337.2338.2339.2340.2341.2342.2343.2344.2345.2346.2347.2348.2349.2350.2351.2352.2353.2354.2355.2356.2357.2358.2359.2360.2361.2362.2363.2364.2365.2366.2367.2368.2369.2370.2371.2372.2373.2374.2375.2376.2377.2378.2379.2380.2381.2382.2383.2384.2385.2386.2387.2388.2389.2390.2391.2392.2393.2394.2395.2396.2397.2398.2399.2400.2401.2402.2403.2404.2405.2406.2407.2408.2409.2410.2411.2412.2413.2414.2415.2416.2417.2418.2419.2420.2421.2422.2423.2424.2425.2426.2427.2428.2429.2430.2431.2432.2433.2434.2435.2436.2437.2438.2439.2440.2441.2442.2443.2444.2445.2446.2447.2448.2449.2450.2451.2452.2453.2454.2455.2456.2457.2458.2459.2460.2461.2462.2463.2464.2465.2466.2467.2468.2469.2470.2471.2472.2473.2474.2475.2476.2477.2478.2479.2480.2481.2482.2483.2484.2485.2486.2487.2488.2489.2490.2491.2492.2493.2494.2495.2496.2497.2498.2499.2500.2501.2502.2503.2504.2505.2506.2507.2508.2509.2510.2511.2512.2513.2514.2515.2516.2517.2518.2519.2520.2521.2522.2523.2524.2525.2526.2527.2528.2529.2530.2531.2532.2533.2534.2535.2536.2537.2538.2539.2540.2541.2542.2



## Next Issue

## 223



## NEW SOFT SCHEDULE

## 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

## ●1月発売のソフト

2561	スペック・ラルファー	アニメ・ファンタジー	新
2562	スーパーノヴァ	アニメ・SF	新
2563	マスターオブソニックX	アニメ・SF	新
2564	地球が燃えている! 地球防衛隊	アニメ・SF	新
2565	パオロハザード 2	アニメ・SF	新
2566	NEAハワード〜ネオ〜	アニメ・SF	新
2567	BUCKLE UP!	アニメ・SF	新
2568	COMPLETE SCORCH on side	アニメ・SF	新
2569	SteelQuest - Eternal Quest-	アニメ・SF	新
2570	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2571	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2572	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2573	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2574	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2575	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2576	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2577	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2578	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2579	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2580	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2581	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2582	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2583	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2584	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2585	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2586	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2587	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2588	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2589	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2590	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2591	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2592	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2593	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2594	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2595	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2596	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2597	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2598	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2599	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新
2600	忍忍忍 忍忍忍忍忍忍忍忍忍	アニメ・SF	新

## ●2月発売のソフト

[illegible]

24. [Go to the next question](#)

[illegible]

391 The Legend Of Heroes II  
 英雄伝説II 空の軌跡

[illegible]



1	81	17	24	31	38	45	52	59	66	73	80	87	94	101	108	115	122	129	136	143	150	157	164	171	178	185	192	199	206	213	220	227	234	241	248	255	262	269	276	283	290	297	304	311	318	325	332	339	346	353	360	367	374	381	388	395	402	409	416	423	430	437	444	451	458	465	472	479	486	493	500	507	514	521	528	535	542	549	556	563	570	577	584	591	598	605	612	619	626	633	640	647	654	661	668	675	682	689	696	703	710	717	724	731	738	745	752	759	766	773	780	787	794	801	808	815	822	829	836	843	850	857	864	871	878	885	892	899	906	913	920	927	934	941	948	955	962	969	976	983	990	997	1004	1011	1018	1025	1032	1039	1046	1053	1060	1067	1074	1081	1088	1095	1102	1109	1116	1123	1130	1137	1144	1151	1158	1165	1172	1179	1186	1193	1200	1207	1214	1221	1228	1235	1242	1249	1256	1263	1270	1277	1284	1291	1298	1305	1312	1319	1326	1333	1340	1347	1354	1361	1368	1375	1382	1389	1396	1403	1410	1417	1424	1431	1438	1445	1452	1459	1466	1473	1480	1487	1494	1501	1508	1515	1522	1529	1536	1543	1550	1557	1564	1571	1578	1585	1592	1599	1606	1613	1620	1627	1634	1641	1648	1655	1662	1669	1676	1683	1690	1697	1704	1711	1718	1725	1732	1739	1746	1753	1760	1767	1774	1781	1788	1795	1802	1809	1816	1823	1830	1837	1844	1851	1858	1865	1872	1879	1886	1893	1900	1907	1914	1921	1928	1935	1942	1949	1956	1963	1970	1977	1984	1991	1998	2005	2012	2019	2026	2033	2040	2047	2054	2061	2068	2075	2082	2089	2096	2103	2110	2117	2124	2131	2138	2145	2152	2159	2166	2173	2180	2187	2194	2201	2208	2215	2222	2229	2236	2243	2250	2257	2264	2271	2278	2285	2292	2299	2306	2313	2320	2327	2334	2341	2348	2355	2362	2369	2376	2383	2390	2397	2404	2411	2418	2425	2432	2439	2446	2453	2460	2467	2474	2481	2488	2495	2502	2509	2516	2523	2530	2537	2544	2551	2558	2565	2572	2579	2586	2593	2600	2607	2614	2621	2628	2635	2642	2649	2656	2663	2670	2677	2684	2691	2698	2705	2712	2719	2726	2733	2740	2747	2754	2761	2768	2775	2782	2789	2796	2803	2810	2817	2824	2831	2838	2845	2852	2859	2866	2873	2880	2887	2894	2901	2908	2915	2922	2929	2936	2943	2950	2957	2964	2971	2978	2985	2992	2999	3006	3013	3020	3027	3034	3041	3048	3055	3062	3069	3076	3083	3090	3097	3104	3111	3118	3125	3132	3139	3146	3153	3160	3167	3174	3181	3188	3195	3202	3209	3216	3223	3230	3237	3244	3251	3258	3265	3272	3279	3286	3293	3300	3307	3314	3321	3328	3335	3342	3349	3356	3363	3370	3377	3384	3391	3398	3405	3412	3419	3426	3433	3440	3447	3454	3461	3468	3475	3482	3489	3496	3503	3510	3517	3524	3531	3538	3545	3552	3559	3566	3573	3580	3587	3594	3601	3608	3615	3622	3629	3636	3643	3650	3657	3664	3671	3678	3685	3692	3699	3706	3713	3720	3727	3734	3741	3748	3755	3762	3769	3776	3783	3790	3797	3804	3811	3818	3825	3832	3839	3846	3853	3860	3867	3874	3881	3888	3895	3902	3909	3916	3923	3930	3937	3944	3951	3958	3965	3972	3979	3986	3993	4000	4007	4014	4021	4028	4035	4042	4049	4056	4063	4070	4077	4084	4091	4098	4105	4112	4119	4126	4133	4140	4147	4154	4161	4168	4175	4182	4189	4196	4203	4210	4217	4224	4231	4238	4245	4252	4259	4266	4273	4280	4287	4294	4301	4308	4315	4322	4329	4336	4343	4350	4357	4364	4371	4378	4385	4392	4399	4406	4413	4420	4427	4434	4441	4448	4455	4462	4469	4476	4483	4490	4497	4504	4511	4518	4525	4532	4539	4546	4553	4560	4567	4574	4581	4588	4595	4602	4609	4616	4623	4630	4637	4644	4651	4658	4665	4672	4679	4686	4693	4700	4707	4714	4721	4728	4735	4742	4749	4756	4763	4770	4777	4784	4791	4798	4805	4812	4819	4826	4833	4840	4847	4854	4861	4868	4875	4882	4889	4896	4903	4910	4917	4924	4931	4938	4945	4952	4959	4966	4973	4980	4987	4994	5001	5008	5015	5022	5029	5036	5043	5050	5057	5064	5071	5078	5085	5092	5099	5106	5113	5120	5127	5134	5141	5148	5155	5162	5169	5176	5183	5190	5197	5204	5211	5218	5225	5232	5239	5246	5253	5260	5267	5274	5281	5288	5295	5302	5309	5316	5323	5330	5337	5344	5351	5358	5365	5372	5379	5386	5393	5400	5407	5414	5421	5428	5435	5442	5449	5456	5463	5470	5477	5484	5491	5498	5505	5512	5519	5526	5533	5540	5547	5554	5561	5568	5575	5582	5589	5596	5603	5610	5617	5624	5631	5638	5645	5652	5659	5666	5673	5680	5687	5694	5701	5708	5715	5722	5729	5736	5743	5750	5757	5764	5771	5778	5785	5792	5799	5806	5813	5820	5827	5834	5841	5848	5855	5862	5869	5876	5883	5890	5897	5904	5911	5918	5925	5932	5939	5946	5953	5960	5967	5974	5981	5988	5995	6002	6009	6016	6023	6030	6037	6044	6051	6058	6065	6072	6079	6086	6093	6100	6107	6114	6121	6128	6135	6142	6149	6156	6163	6170	6177	6184	6191	6198	6205	6212	6219	6226	6233	6240	6247	6254	6261	6268	6275	6282	6289	6296	6303	6310	6317	6324	6331	6338	6345	6352	6359	6366	6373	6380	6387	6394	6401	6408	6415	6422	6429	6436	6443	6450	6457	6464	6471	6478	6485	6492	6499	6506	6513	6520	6527	6534	6541	6548	6555	6562	6569	6576	6583	6590	6597	6604	6611	6618	6625	6632	6639	6646	6653	6660	6667	6674	6681	6688	6695	6702	6709	6716	6723	6730	6737	6744	6751	6758	6765	6772	6779	6786	6793	6800	6807	6814	6821	6828	6835	6842	6849	6856	6863	6870	6877	6884	6891	6898	6905	6912	6919	6926	6933	6940	6947	6954	6961	6968	6975	6982	6989	6996	7003	7010	7017	7024	7031	7038	7045	7052	7059	7066	7073	7080	7087	7094	7101	7108	7115	7122	7129	7136	7143	7150	7157	7164	7171	7178	7185	7192	7199	7206	7213	7220	7227	7234	7241	7248	7255	7262	7269	7276	7283	7290	7297	7304	7311	7318	7325	7332	7339	7346	7353	7360	7367	7374	7381	7388	7395	7402	7409	7416	7423	7430	7437	7444	7451	7458	7465	7472	7479	7486	7493	7500	7507	7514	7521	7528	7535	7542	7549	7556	7563	7570	7577	7584	7591	7598	7605	7612	7619	7626	7633	7640	7647	7654	7661	7668	7675	7682	7689	7696	7703	7710	7717	7724	7731	7738	7745	7752	7759	7766	7773	7780	7787	7794	7801	7808	7815	7822	7829	7836	7843	7850	7857	7864	7871	7878	7885	7892	7899	7906	7913	7920	7927	7934	7941	7948	7955	7962	7969	7976	7983	7990	7997	8004	8011	8018	8025	8032	8039	8046	8053	8060	8067	8074	8081	8088	8095	8102	8109	8116	8123	8130	8137	8144	8151	8158	8165	8172	8179	8186	8193	8200	8207	8214	8221	8228	8235	8242	8249	8256	8263	8270	8277	8284	8291	8298	8305	8312	8319	8326	8333	8340	8347	8354	8361	8368	8375	8382	8389	8396	8403	8410	8417	8424	8431	8438	8445	8452	8459	8466	8473	8480	8487	8494	8501	8508	8515	8522	8529	8536	8543	8550	8557	8564	8571	8578	8585	8592	8599	8606	8613	8620	8627	8634	8641	8648	8655	8662	8669	8676	8683	8690	8697	8704	8711	8718	8725	8732	8739	8746	8753	8760	8767	8774	8781	8788	8795	8802	8809	8816	8823	8830	8837	8844	8851	8858	8865	8872	8879	8886	8893	8900	8907	8914	8921	8928	8935	8942	8949	8956	8963	8970	8977	8984	8991	8998	9005	9012	9019	9026	9033	9040	9047	9054	9061	9068	9075	9082	9089	9096	9103	9110	9117	9124	9131	9138	9145	9152	9159	9166	9173	9180	9187	9194	9201	9208	9215	9222	9229	9236	9243	9250	9257	9264	9271	9278	9285	9292	9299	9306	9313	9320	9327	9334	9341	9348	9355	9362	9369	9376	9383	9390	9397	9404	9411	9418	9425	9432	9439	9446	9453	9460	9467	9474	9481	9488	9495	9502	9509	9516	9523	9530	9537	9544	9551	9558	9565	9572	9579	9586	9593	9600	9607	9614	9621	9628	9635	9642	9649	9656	9663	9670	9677	9684	9691	9698	9705	9712	9719	9726
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------





ウィンタースポーツの王者…  
それは「スノーブレイク」の勝者だ！



# スノーブレイク Snow Break

あらゆるウィンタースポーツで、ゲレンデの雪を切り裂け！

個性あふれる、そして使用する道具の異なるキャラクターからの選択が可能！

ゲレンデのこぶや障害物は「ジャンプ」「ベント(かがむ)」の動作で、うまく回避しよう！



**'98年1月29日(木)発売**

プレイステーション専用ソフト/スポーツゲーム(1~2人用) 標準価格 5,800円(税別)

※画像写真はすべて開発中のものです。".ps"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

アトラスFAXステーションサービス

ファンキネット 03-3258-0753

アトラスデフォナービス 03-5261-2356 (毎週月~水曜日 15:00~18:00 定額回線)

[ご利用方法] 1.ファックスよりから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.通話ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777)を入力します。

3.この後、「更にボックス例帳を渡り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの事情により変更される場合があります。お気を付けてください。

4.ガイダンスが終了し、ピーツという宛先名の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が出されます。

インターネットアドレス <http://www.CSK-net.or.jp/amuse/atlas>

©ATLUS 1998





## ファイナルラウンド

**'98年2月26日(木)発売予定 標準価格 ¥5,800(税別)**

このゲームで  
世界チャンピオンを  
育ててくれ!!



※写真写真はすべて関係中のものです。

TM、PSマークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

TVドラマ 真女剣 誕生  
テレビサマナー

テレビ東京にて  
毎週土曜日  
深夜26:10より放送中

■スタッフ募集中心！【職種】1.ゲームデザイナー（企画）  
2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ  
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。  
佐藤出版社 TEL. 03(5229)7115(直)

**ATLUS**  
株式会社アトラス



再び爆炎の中へ。



「アーマード・コア」のデータをそのまま使用し、前作のマシンをカスタマイズし、新規パーツで強化。49機のライバルA/Cたちと戦うバトルアサージナ。もう一人のレイヴンを追って繰り広げられたメカデザイン・河森正治 キヤスロ・高橋

**NOW ON SALE!!**  
**PRICE: ¥4,800+TAX**

## FROM SOFTWARE

三、姓名：世英 年龄：01-5353-6302 月一食：13:00-17:00

www.ck12.org 10/20/2012 10:58 AM



で受け取る事が出来ます。

よく知らない、要約が読まれます。 : 四六書士 2016-07-27 00:04:00

[illegible]

Illustration: 河森正治  
 Design: 藤井祐子





# RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,  
please visit us at [www.retromags.com](http://www.retromags.com).

No profit is made from these scans, nor do we offer anything  
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from  
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

